ISSN 1164-1746

AMIGA NEWS

Amiga NEWS

& Vidéo Numérique

AMIGA-A\BOX-BeOS
PIOS-DRACO-pOS

L 9427 - 102 - 40,00 F

Londres: Gateway espère un avenir « merveilleux » avec l'Amiga

World of Amiga: ça repart !

Nouvelles cartes chez Phase 5:

- une carte PowerPC/060 pour 1200
- une carte PowerPC pour A2000
- Cybervision PPC

Tests:

Cinéma 4D v4.0
Surf Squirrel
Graffiti
Interface clavier ATEO
PC Task 4.1
Jaz (bis)
Caméscope JVC GR DVM1

Spécial connection Internet

Comment se connecter avec des softs DP
Test du CD-ROM NetConnect

- REBOL(Lava): Difficile gestation

Allez, quelques tests de jeux
- Des jeux dans ANews ?
- Euh, oui...

Le nouveau monsieur Amiga

Juin 1997 n°102 Suisse 12FS, Belgique 250FB, Canada 8.50$.

Détendez-vous... vous êtes chez DeltaGraph'X

Amigalement votre
Gert René Schmidt

Juin 97
53 nouveaux produits
66 produits en baisses

Cartes Turbo

- Blizzard 1230 S4 ..... 999 Fr
- Blizzard 1240 T ERC ..... 2120 Fr
- Blizzard 1260 ..... 3640 Fr
- Blizzard 2040 ..... 2700 Fr
- Blizzard 2060 ..... 4490 Fr
- Blizzard 4030 sans 68030 ..... 640 Fr
- Blizzard 603e 175 Mhz A1200 2980 Fr •
- Blizzard 603e 200 Mhz A1200 4250 Fr •
- Blizzard 603e 68060/50 Mhz .. 7230 Fr
- Blizzard 603e 68040/40 Mhz .. 5160 Fr
- Blizzard 603e 68040/25 Mhz .. 4860 Fr
- Blizzard 603e 68030/50 Mhz .. 3920 Fr
- Copro 50 Mhz ..... 455 Fr
- Cyberstorm MK2 68040 ..... 2700 Fr
- Cyberstorm MK2 68060 ..... 4500 Fr
- Cyberstorm 604e / 150 Mhz ... 5460 Fr •
- Cyberstorm 604e / 180 Mhz ... 6680 Fr •
- Cyberstorm 604e / 200 Mhz ... 7895 Fr •

Cyberstorm :
- 604e 150 Mhz + 68060/50 .... 8442 Fr
- 604e 180 Mhz + 68040/25 ... 7300 Fr
- 604e 180 Mhz + 68040/40 .... 7600 Fr
- 604e 180 Mhz + 68060/50 .... 9660 Fr
- 604e 200 Mhz + 68040/25 .... 8440 Fr
- 604e 200 Mhz + 68040/40 .... 8800 Fr
- 604e 200 Mhz + 68060/50 .. 10880 Fr

Cyberstorm Upgrade :
- 604e 150 Mhz ..... 5350 Fr •
- 604e 180 Mhz ..... 6440 Fr •
- 604e 200 Mhz ..... 7350 Fr •
- Cyberstorm Fast SCSI ..... 660 Fr
- Module FSCSI 1230/40/60 ..... 660 Fr
- QuickPak 060/50 A4000 ..... 7960 Fr
- QuickPak 060/50 A4000T ..... 8300 Fr
- TekMagic 040/40 A2000 ..... 5376 Fr
- TekMagic 060/50 A2000 ..... 8600 Fr

• *Sans CPU 68K*

Moniteurs

- Amiga Tech. M1438S ..... 2660 Fr
- Amiga Tech. M1764S ..... 5450 Fr
- Bélinéa/ADI SVGA 14" ..... 1770 Fr
- Bélinéa/ADI SVGA 15" ..... 2280 Fr
- Bélinéa/ADI SVGA 17" ..... 4260 Fr
- Belinea/ADI SVGA 20" ..... 7920 Fr

Disques Durs

- Fuji 2.5" 1 Go IDE ..... 2490 Fr
- Fuji 3.5" 1.3 Go IDE ..... 1580 Fr
- Fuji 3.5" 1.7 Go IDE ..... 1730 Fr
- Fuji 3.5" 2.1 Go IDE ..... 1990 Fr
- Fuji 3.5" 2.5 Go IDE ..... 2110 Fr
- Fuji 3.5" 3.5 Go IDE ..... 2700 Fr
- Fuji 3.5" 4.3 Go IDE ..... 3380 Fr
- Fuji 3.5" 5.2 Go IDE ..... 3866 Fr
- Fuji 3.5" 2.4 Go FSCSI2 ..... 4640 Fr
- Fuji 3.5" 4.35 Go FSCSI ..... 7175 Fr
- Fuji 3.5" 9 Go FSCSI ..... 10974 Fr
- IBM 3.5" 2.1 Go IDE ..... 1744 Fr
- IBM 3.5" 4 Go FSCSI2 ..... 4560 Fr
- IBM 3.5" 9 Go FSCSI2 ..... 12323 Fr

Scanner Tablette

- Artec ViewStation + Scanquix ... 3450 Fr
- Paragon 600 II SP ..... 2160 Fr
- Paragon 800SP Scanquix ..... 3280 Fr
- Scanner à main Zydek ..... 680 Fr

Vidéo

- Casablanca + DisqueDur 4 Go 18490 Fr
- Casablanca + DisqueDur 9 Go 26590 Fr
- Cavin Computer Editing ..... 5850 Fr
- DeltaCam 64 ..... 1390 Fr
- Enceintes/ampli triphoniques ..... 970 Fr
- FrameMachine ..... 1300 Fr
- Gemini Vidéo selector ..... 2020 Fr
- Neptun Genlock ..... 4960 Fr
- Pluto Genlock ..... 2865 Fr
- Prism24 ..... 750 Fr
- Peggy Plus ..... 3500 Fr
- Sirius 2 Genlock ..... 6990 Fr
- SMD100 Video MPEG ..... 2022 Fr
- Time Base Corrector ..... 6500 Fr
- Time Base Corrector Light ..... 4960 Fr
- Vlab interne ..... 1800 Fr
- Vlab Motion ..... 3820 Fr
- Vidéo Backup System ..... 390 Fr

Logiciels

- Adorage VF ..... 680 Fr
- Adorage Premium FX ..... 250 Fr
- Animage Composer VF ..... 640 Fr
- ASIMCDFS V3.7 ..... 500 Fr
- Clarissa ..... 1120 Fr
- Cocktel Software ..... 750 Fr
- CrossDos ..... 350 Fr
- CrossMac ..... 640 Fr
- BurnIt ..... 846 Fr
- Diavolo Backup Pro ..... 690 Fr
- Deluxe Music 2 ..... 465 Fr
- Final Writer V5 ..... 699 Fr
- Helm ..... 390 Fr
- Ibrowse 1.1 ..... 320 Fr
- Image FX ..... 2200 Fr
- Imagine 5 ..... 850 Fr
- Imagine Doc en francais ..... 230 Fr
- Lightwave V4 ..... 2255 Fr
- Lightwave V5 VF ..... 7140 Fr
- Lightwave mise à jour 4/5 ..... 4800 Fr
- MaxDos ..... 790 Fr
- Monument Designer V3 ..... 2570 Fr
- Mon. Designer creative set ..... 340 Fr
- Movieshop effect disk ..... 400 Fr
- OCR Reconn. caractères ..... 350 Fr
- Pagestream ..... 2490 Fr
- Personal Paint V6.4 ..... 70 Fr
- Personal Paint V7.0 CDrom ..... 376 Fr
- QuarterBack Tools Deluxe ..... 795 Fr
- Real 3D V 3.3 ..... 3770 Fr
- Scala MM400 VF ..... 1350 Fr
- Scanquix 3.5 VF ..... 780 Fr
- Scanquix mise à jour ..... 190 Fr
- Siamese System ..... 1690 Fr
- Turbocalc ..... 475 Fr
- Turboprint V5 VF ..... 420 Fr
- Trapfax ..... 465 Fr
- TVPaint Cybergraphx VF ..... 1540 Fr
- Wordworth VF V6 ..... 480 Fr
- Xi Paint CD ..... 260 Fr

Lecteurs

- D7 HD int. A1200 Commodore ... 530 Fr
- D7 HD int. A1200T Commodore . 530 Fr
- D7 HD int. A1200 Escom ..... 590 Fr
- D7 HD int. A1200T Escom ..... 590 Fr
- D7 HD int.. A2000 ..... 650 Fr
- D7 HD int. A4000(T) ..... 530 Fr
- D7 Haute densité EXTERNE .... 710 Fr
- DAT HP 6/16 Go SCSI ..... 7175 Fr
- Jazz 1 Go SCSI int. + 1 Cart. . 3320 Fr
- Zip Iomega SCSI ext. + 1 D7 ..... 1390 Fr
- Zip Iomega SCSI int. + 1 D7 ..... 1490 Fr

Towers

- A3000 Classic Tower Micronik ... 3575 Fr
- A4000 Classic Tower Micronik ... 3610 Fr
- Adaptateur PCMCIA ..... 270 Fr
- Clavier Windows95 ..... 110 Fr
- Coque clavier Amiga ..... 230 Fr
- DeltaDeskTop prêt à monter ... 1060 Fr
- Eagle Tower A500 ..... 1470 Fr
- Eagle Tower A1200-A4000 ..... 1300 Fr
- Eagle Tower A2000-A3000 ..... 1550 Fr
- Extension Zorro2 RBM ..... 1810 Fr
- Extension Zorro2 Mikronic ..... 1820 Fr
- Extension Z2 Mikronic (vidéo) ... 2300 Fr
- Extension Zorro3 Mikronic ..... 4096 Fr
- Extension Zorro2 PCI Eagle ..... 2250 Fr
- Extension Zorro2 Shuttle ..... 1500 Fr
- Infinitiv Tower ..... 1695 Fr
- Infinitiv Tower + Zorro2 Z1 ..... 3090 Fr
- Infinitiv Tower + Zorro2 Z2 ..... 3520 Fr
- Infinitiv TopCase ..... 350 Fr
- Interface clavier PC/Amiga ..... 515 Fr
- Interface clavier Amiga ..... 397 Fr
- Towerhawk RBM A1200 ..... 1820 Fr
- Towerhawk RBM A4000 ..... 2930 Fr
- TwinPowerTower A1200 ..... 1918 Fr
- TwinPowerTower A4000 ..... 953 Fr

CDrom / Graveurs

- Lecteur CDROM IDE 8x ..... 750 Fr
- Lecteur CDROM IDE 10x ..... 790 Fr
- Lecteur CDROM IDE 12x ..... 835 Fr
- Lecteur CDROM SCSI 8x ..... 1165 Fr
- Lecteur CDROM SCSI 12x ..... 1490 Fr
- Graveur Philips 6x 2x ..... 4124 Fr

CDroms

- Aminet 10/12/13 ..... 20 Fr
- Aminet 14/15/16/17/18 ..... 88 Fr
- Aminet set 1 ..... 150 Fr
- Aminet set 2 ..... 150 Fr
- Aminet set 3 ..... 230 Fr
- Aminet set 4 ..... 230 Fr
- Amiga Developper Environment ... 113 Fr
- Artworx ..... 87 Fr
- Imagine Enhancer CD ..... 210 Fr
- Lechner Collection ..... 183 Fr
- Lightrom 3 ..... 360 Fr
- Lightrom 4 ..... 274 Fr
- Magic Workbench Enhancer ..... 175 Fr
- Mods Anthology ..... 215 Fr
- Octamed Sound Studio ..... 290 Fr
- Scala Plug In ..... 270 Fr

Petit materiel

- Adapt. Moniteur SVGA/RVB ..... 185 Fr
- Adapt. M1438/VGA ..... 130 Fr
- Bouchon SCSI actif avec LED ..... 210 Fr
- Câble alim 5.25"/ 2x3.5" ..... 28 Fr
- Câble Centronics m/f 36 fils ..... 50 Fr
- Câble Parnet et logiciel ..... 288 Fr
- Câble SCSI Sub D25M/Centr. .. 360 Fr
- Câble SCSI 50 broches m/m ..... 130 Fr
- Câble SCSI 25/50 ..... 85 Fr
- Connecteurs IDE et SCSI male/femelle
- Coude PCMCIA ..... 270 Fr
- IdeMux 4xIDE sans nappes ..... 80 Fr
- Nappe 3.5" avec 3 connecteurs .... 75 Fr
- Nappe 2.5" / 3.5" ..... 85 Fr
- Nappes SCSI à la demande ..... xx Fr
- Nappe flexible clavier A1200 ..... 65 Fr
- Tiroir disque dur SCSI ..... 145 Fr
- Tiroir disque dur IDE ..... 145 Fr
- Souris Wizard 560 dpi ..... 99 Fr
- WB kick 3.1 A1200/3000/4000 .. 680 Fr
- WB Kick 3.1 A2000 ..... 552 Fr

DeltaGraph'X 4 rue des Iris 91180 St. Germain les Arpajon
Tel/Fax +33 01 60 84 16 14
dgx@deltagraphx.grolier.fr http://www.grolier.fr/deltagraphx

Cartes HardWare

Ariadne	1875 Fr
◀ Catweasel 1200	555 Fr
◀ Cybervision 3D 4Mo	1635 Fr
Cybervision MPEG Module	1370 Fr
◀ Cybervision Scandoubler	660 Fr
Dataflyer A2000 SCSI	795 Fr
DKB Rapid Fire FSCSI2	1310 Fr
◀ DKB Spitfire FSCSI2	780 Fr
DKB 3128 A4 A3000	2010 Fr
DracoMotion	11900 Fr
▷ DracoWheel Jog Shuttle	2600 Fr
Graffiti	520 Fr
GVP 4008 SCSI A4000	1180 Fr
IO Extender GVP	1030 Fr
◀ Liana Reseau port série	370 Fr
Megalosound	450 Fr
Multiface III	890 Fr
Pablo PAL pour Picasso	496 Fr
Picasso II plus	2160 Fr
Picasso IV	3000 Fr
Scandoubler VGAMI A1200	999 Fr
◀ Siamese System	1690 Fr
Squirrel	653 Fr
Squirrel Surf	933 Fr
◀ Toccata Son 16 bit	2475 Fr
▷ V'Code pour Rétina Z3	310 Fr
▷ Whippet PMCIA Port Serie Haute Vitesse	540 Fr

Ordinateurs

◀ A1200 Magic Pack	2900 Fr
A1200 dd 170 Mo Magic P	4100 Fr
A4000T dd 1 Go 2_4 Mo	19140 Fr
A4000T Eagle TE	11135 Fr
▷ A4000T Carte mere sans CPU	7990 Fr
◀ Draco 68060	19900Fr
▷ Draco Vidéo Station	44900 Fr
◀ DracoVidéoStation Pro	64360 Fr
▷ Pios Keenya 200	16818 Fr
▷ Pios Keenya 200 Pro	19500 Fr
▷ Pios Keenya 200 Pro 3D	20780 Fr
▷ TwinPowerTower 4000T	8990 Fr
▷ TwinPowerTower 4030T 030/50	9990 Fr
▷ TwinPowerTower 4040T 040/40	11990 Fr
▷ TwinPowerTower 4060T 060/50	13990 Fr

Promotion

Delta DeskTop Multimédia

Prêt à Booter

WB 3.1
Disque Dur IDE 1 Go
Lecteur Disquette HD
Lecteur CDrom x10
Blizzard 1260
16 Mo de mémoire
Interface + Clavier PC
Ampli Stéréo + HP
Souris

Valeur neuf : 12.000 Fr

Prix Promo : 7900 Fr

Modèle de Démonstration
Garantie 1 an

DraCo

La station vidéo numérique ouverte aux créations 3D et aux animations.

D'une facilité d'utilisation déconcertante.

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Draco Vidéo Station

Version de base :
4 Mo Ram, Processeur Motorola 68060, Lecteur CD ROM, Fast SCSI3, ADpro, XiPaint, Samplitude.

~~27900 Fr~~ **19.900 Fr**

Version standard :
Disques durs 4+4 Go, 20 Mo Ram, 4 Mo Vidéo, Processeur Motorola 68060, Moniteur 15" Lecteur CD ROM, Fast SCSI3 DracoMotion MovieShop, Logiciels traitement image.

~~53.100 Fr~~ **44.900 Fr**

Version Pro :
Version standard (sauf moniteur 20" et disques durs 4+9 Go) + Ampli HP JogShuttle, TVpaint, LightWave Monument designer.

~~70.100 Fr~~ **64.360 Fr**

A4000 TwinPowerTower

Enfin un Amiga 4000 à monter soi-même.

Boitier norme ATX avec alimentation 230 Watt Carte A4000T Escom complète avec 2 slots vidéo, 5 slots zorro III, 1 slot AT

Fast SCSI2, WB 3.1 (avec disquettes), Souris, Interface + clavier PC, Lecteur de disquette HD

TwinPowerTower

4000T Sans CPU	8990 Fr
4030T 68030/50 Mhz	9990 Fr
4040T 68040/40 Mhz	11990 Fr
4060T 68060/50 Mhz	13990 Fr

Hotline

Notre service téléphonique est à votre service du mardi au samedi de 10H00 à 17H00. Visites et démonstrations : uniquement sur rendez-vous le samedi.

Internet

Vous pouvez profiter de notre service Hotline sur Internet via email :
dgx@deltagraphx.grolier.fr
Notre catalogue produit/prix se trouve sur
www.grolier.fr/deltagraphx

Service 0 défaut

Deltagraph'X s'engage à tester sous des conditions réalistes votre article (burn-in 1H) avant de vous l'envoyer pour un forfait de **490 Fr. ttc** l'unité. Si, toutefois, à réception de votre commande cet appareil ne fonctionne pas de façon reproductible, nous vous remboursons ce forfait ainsi que vos frais de retour.

S.A.V.

Pour nous retourner du matériel défectueux ou à réparer, veuillez nous télécopier ou adresser votre facture en nous demandant un numéro de retour AVANT de poster votre colis. Un forfait de 150 fr TTC pour prise en charge de votre materiel (sous garantie ou non) vous sera facturé.

Vous cherchez...

un produit ? **Contactez nous**! Nous sommes à votre disposition pour tous les produits Amiga. Demandez un **dévis** pour une configuration informatique adaptée à vos besoins +techniquement cohérante. Devis détaillé: 350 Fr TTC, remboursé si accepté. Besoin d'une séance de **formation**? Nous vous proposons une formation adaptée à vos besoins (logiciels et materiel): 450 Fr TTC/heure. **Conseils et interventions**: 450 Fr TTC/heure.

Commande & Paiement

Nous traitons vos commandes écrites accompagnées d'un chèque ou mandat. Par respect du client nous n'encaissons votre chèque qu'après la livraison. Nous acceptons pas les cartes bancaires à exception de la carte Aurore.

Crédit

Achetez aujourd'hui et remboursez dans 3 mois en une fois sans intérêts ou à crédit sur 10 mois avec **CETELEM**. A partir de 3000 fr d'achats et acceptation du dossier. Frais du dossier 100 Fr

Forfait de Port

Comprenant l'assurance et les frais administratifs.
Forfait de port : 120 Fr TTC (0 à 8 kg max.) Towers, moniteurs, ordinateurs, scanners: 200 Fr TTC (8 kg et plus) par transporteur privé Extand sous 24/48 heures partout en France (et Corse), Allemagne, Belgique et Grande-Bretagne.

Cette pub' a été réalisé avec PageStream, TVpaint, PersonalPaint 7.0, Vlab DraCo et ImageFX

Prix et spécifications non contractuels. ▷ Nouveau Produit ▼ Produit en baisse

CD AmigaNews'96

Onze journaux pleins d'infos et astuces Amiga, accessibles depuis votre Workbench par simple recherche sur le sujet désiré.

Après le succès du CD AmigaNews'95, le deuxième CD-ROM d'archives AmigaNews sera disponible début Mai 97.

Il contiendra:

Le contenu entier des AmigaNews de 1996 avec textes, images, matériel inédit, et un système d'index (par ordre alphabétique, par rubrique et par mot-clé) permettant de retrouver facilement les sujets qui vous intéressent.

- **La suite de la collection DPAT (Domaine Public Amiga Toulouse), contenant tous les programmes francophones envoyés par nos lecteurs en 1996 (Dpat 110 à 133).**
- **Une galerie de photos inédites de personnalités du monde Amiga (y compris des photos de nos correspondants).**
- **Une trentaine d'AmigaFans ont répondu présents pour vous faire profiter de leurs dernières créations dont certaines en exclusivité et en première mondiale ;-).**

Offre promotionnelle !

Le CD ANews 95 et le CD ANews 96 au prix de 250F ttc les deux !

(280 F ttc hors hexagone)

Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande

Je commande: ☐ CD 95 ☐ CD 96 ☐ les deux

Vous pouvez commander votre CD en découpant ce bon, ou par simple lettre, ou par téléphone à AmigaNews CD, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, tél 05 61 47 25 67.

☐ Prix France: 150F ttc Port compris

☐ Hors France: 180F ttc Port compris **(uniquement par mandat ou CB).**

☐ CB N ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Votre adresse complète:_ _ _ _

SOMMAIRE

RACHAT GATEWAY	**6**
World of Amiga	**10**
News Allemagne	**14**
Tests HardWare	
Surf Squirrel	19
Carte Graffiti	22
Interface pour clavier PC	23
Jaz(bis)	42
Tour Infinitiv	35
Tests Soft	
PC-Task: mise au point	24
Cinéma 4D v4.0	68
Vidéo Numérique	
Test JVC CR DVM1	44
Camécope et création	46
Satellite et télévision	47
Spécial	
Internet mode d'emploi	26
Test du CD-Rom: NetConnect	29
De POV à 3D Studio	48
Série	
Real 3D par Jac Pourtant	38
LightWave	41
Imagine	40
Musique	50
Internet	34
Programmation	
Blitz	55
Assembleur	56
Amiga E	57
Gestion de ressources (1ère partie)	58
Commentaire sur Lava	61
Les petites annonces	**64**
Les clubs et l'abonnement	**66**
Coordonnées des sociétés	**67**

Amiga DP

Les DP du mois	52
Rubrique Associations	67

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistante de rédaction:
Nicole Saunier
Publicité et comptabilité:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:

Serge Brackman, Alain Bourgery, Mathieu Chènebit, Pascal Chiozzi, Olivier Debats, Fréderic Delacroix, Gilles Dridi, Malika X, Brice Fromentin, Pierre Girard, Johan Girard-Chenon, François Gutherz, Thierry Lamblot, Rémi Moreda, Stéphane Nicole, Jac Pourtant, Gwénaël Ropert, Hervé Sonneville, Pascal Taffin, Corinne Villemin Gaçon, Benjamin Yoris, Julien Wilk

COPYRIGHT ©NewsEdition 1996
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de Amiga Technologies
NewsEdition SARL est 100% indépendant de Amiga Technologies
Associés: Rod Craig et Bruce Lepper

Flashage: Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, fax 61 99 05 32.
Tirage: 23000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v3.0*
Imprimerie Marco - 13 rue des Arcs St Cyprien 31300 Toulouse

Editorial

Nous sommes allés à la conférence de presse de Gateway avec un grand besoin de réassurance, et la déception, dans un premier temps, a été grande. Gateway n'a rien promis pour l'Amiga, à part un travail de rassemblement, de soutien, et d'exploration.

Cependant, paradoxalement, le premier choc passé, l'équipe de Gateway a fini par convaincre par son sérieux, sa façon de travailler, et même par sa façon de ne pas faire de promesses. Quel plaisir d'avoir à faire à une équipe qui cherchait, sans le moindre doute, les avantages réels de l'ordinateur Amiga, ses utilisations possibles, et comment en tirer le meilleur profit . Le terrible nom "set-top box" n'a pas été beaucoup entendu, et seulement dans le contexte d'une possible application de la technologie Amiga, pas l'inverse!

Ce mois-ci, il y a beaucoup moins de petites annonces que le mois dernier. Il est amusant de voir qu'il suffit de trouver un propriétaire pour l'Amiga pour que les choses évoluent très vite!

Merci à tous ceux qui ont répondu à notre appel du mois dernier pour être collaborateurs et traducteurs bénévoles. Ca donne du courage!

Et merci à Stéphane Nicole pour son long et efficace travail pour la rubrique domaine public. Stéphane ne quitte pas l'Amiga, mais, comme tant d'autres, son travail l'oblige à passer ses soirées sur... vous avez deviné.

INDEX DES ANNONCEURS

ADFI	72	PHOENIX	49
AMIE	25	PRAXIS	27
APPLIMATIC	36, 37	SERELE	17
ATEO CONCEPTS	51	TRACO	65
DELTA GRAPH'X	2; 3	TURTLE BAY DIRECT	13
DUCHET	21	VOTRE SPECIALISTE	53
FDS	23		

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 61.40.74.74, Fax: 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

Londres: rassemblement et réconciliation autour de l'Amiga

Les déclarations de Gateway et Amiga International à Londres le 16 mai étaient très reservées, au point de décevoir beaucoup. Pas de promesses, sauf pour la vente des licences, le support développeur, et une nouvelle version de l'OS pour novembre (voir encadré). Mais les premiers effets bénéfiques du rachat de l'Amiga par Gateway 2000 étaient déjà visibles à l'expo qui suivait : presque tous les acteurs principaux de la scène Amiga étaient là, et ils se parlaient !

Depuis les temps durs de l'avant-faillite d'Escom, et puis pendant la "période Viscorp", le monde de l'Amiga à son plus haut niveau a été secoué par des malentendus, des rivalités, et même quelquefois des sentiments de haine. Nous avons vu différents groupes se former autour de différents projets, souvent à la suite d'un désaccord sur la meilleure façon d'assurer la survie de la machine.

On peut dire sans exagérer que l'expo World of Amiga au Novotel à Hammersmith semble signaler le début de la fin de cet interlude, et que nous allons vers une coopération plus amicale entre les différents acteurs. L'ouverture d'esprit de Gateway y est sûrement pour beaucoup.

Les directeurs de Phase5, de PIOS, et d'autres sociétés travaillant sur des projets hardware autour de l'Amiga ont discuté avec Petro Tyschtschenko, directeur de Amiga International, et avec les représentants de Gateway 2000, nouveau propriétaire de l'Amiga.

Une co-operation Amiga /Phase 5 probable

Petro T, qui a clairement exprimé son désir de rassemblement, semble aller tout droit vers une co-opération avec Phase 5 et son travail avec les processeurs PowerPC. Mais rien n'exclut d'autres accords avec PIOS, qui sortira bientôt sa machine TransAM sous BeOS (pour manque de disponibilité d'AmigaOS par le passé) et peut-être même avec ProDAD, éditeur de pOS, système compact pour multiples plates-formes qui ressemblent fortement à l'AmigaOS.

Les projets ne manquent pas. Une société britannique, Index Information, a même montré à l'équipe Amiga/Gateway le prototype d'un Amiga sur carte PCMCIA, pour installation sur la carte mère d'un PC-compatible. Index Information a autres projets en cours, y compris un nouveau Risc-based Amiga, le "Inside-Out" (ce qui veut dire en anglais "à l'envers").

Quand PIOS défend Gateway

Un bel exemple de l'esprit qui régnait à l'expo était donné par Peter Kittel, l'un des fondateurs du project PIOS, pendant une "conférence développeurs" (organisée par un club Amiga londonien) le samedi soir. Petro T et des représentants de Gateway étaient présents pour la première partie de la conférence, assis au fond de la salle, mais ils n'ont pas participé aux débats.

Plusieurs personnes ont rondement attaqué Gateway pour son manque de précision concernant l'avenir de l'Amiga. Mais Dr Kittel a répondu que, ayant vécu une situation similaire après le rachat de l'Amiga par Escom, il trouvait tout à fait normal que Gateway ne sache pas à ce point, exactement ce qu'ils vont faire avec l'Amiga.

"C'est la seule réponse honnête qu'ils peuvent donner en ce moment" disait il. "S'ils déclaraient qu'ils allaient faire X,Y, et Z avec l'Amiga ce seraient des menteurs. Il faut leur laisser le temps d'explorer la situation. Nous savons tous comme la situation de l'Amiga est complexe.

Kermit Woodall de Nova tronic

Kermit Woodall de Nova Design, éditeur du logiciel ImageFX, a également défendu les nouveaux propriétaires de l'Amiga. "Si, par exemple, j'achetais Sun MicroSystems, je n'aurais aucune idée des caractéristiques de leurs utilisateurs, il faudrait beaucoup de temps pour se faire une idée valable."

L'équipe de Gateway

Le principal représentant de Gateway 2000 à Londres était Jim Taylor, Senior Vice President of Global Marketing et l'un des lieutenants proches de Ted Waitt (fondateur et Chief Executive Officer) et Richard Snyder (President et Chief Operating officer). Il était accompagné de Steve Johns, Director of Corporate Development, et Keith Braddock.

L'équipe de Gateway avec Petro

Nous avons demandé l'avis de plusieurs des développeurs les plus importants sur les contacts qu'ils avaient déjà eu avec Gateway. D'un commun avis, l'équipe de North Sioux City était jugée compétante et très ouverte, et les contacts seront poursuivis ultérieurement, avec des discussions plus détaillées sur les différents projets et les possibilités de licences et de co-opération.. ■

Petro TyschtschenKo - Jim Taylor

« Une opportunité merveilleuse pour Gateway »

Même si on ne sait pas trop pourquoi

James Taylor a commencé en criant: " Hello Amiga People!" Ceci a suscité pas mal de réponses dans l'audience, des "hello", des "bonjours", etc. Mais pour Mr Taylor, ce n'était pas tout à fait ce qu'il fallait.

"Dans mon pays, quand je dis hello, on répond "Hi, Jim", dit-il fermement.

Ah, ces américains!

Alors l'assemblée, d'une seule voix, a répondu "Hi Jim", et tout de suite, on a eu l'impression d'être là pour notre première leçon, ce qui, en quelque sorte était bien le cas.

"Je suis très content d'être là aujourd'hui. Comme vous le savez, Gateway 2000 a achevé son opération d'acquisition de l'Amiga, et c'est une opportunité merveilleuse pour Gateway. Nous espérons que pour le monde de l'Amiga, cette acquisition s'avèrera aussi merveilleuse.

"Hier, les actions de Gateway ont vu leur valeur augmenter de sept dollars à la suite de rumeurs au sujet de cette conférence de presse (rires dans la salle, c'est de l'ironie pas trop bien placée vu la situation, mais ça en amuse quelques uns quand même). Jim n'est apparemment pas très à l'aise... Ou bien il ne se rend pas compte que la majorité des, environ 200, personnes assemblées devant lui ne sont pas spécialement d'humeur a plaisanter.

« HI, Jim» !

Gateway selon Jim

Puis, changeant de ton brusquement pour devenir à la fois sérieux et dynamique, Jim annonce qu'il va passer quelques minutes à nous expliquer qui est Gateway:

"Je pense que nous allons tous devenir des amis en avançant, et il est important de comprendre qui nous sommes en tant que société et, espérons-le, acquérir confiance dans la forme d'organisation à laquelle Petro et les gens d'Amiga ont choisi de s'associer.

"D'une certaine façon nous sommes aussi profondément impliqués dans la culture de l'ordinateur qu'était l'Amiga et ses prédécesseurs chez Commodore, jusqu'aux années 70, quand ces idées étaient en cours de construction.

"Gateway a été fondée par Ted Waitt et son frère en 1985 à Sious City, Iowa, une ville d'environ 100 000 personnes qui à ce moment là était le dernier vestige de la grande industrie américaine de bétail. Ted a emprunté 15000 dollars de sa grand-mère pour pouvoir emprunter 10 000 dollars d'une banque et a établi une société qui distribuait des PCs de Texas Instruments. Quand TI a arrêté ses PCs, Ted a commencé à assembler ses propre PCs. Ted, Mike, et sa soeur assemblaient les PC à la main *(Ed: ah, ça me rappelle 1988, quand on agrafait les premiers A-News à la main... nous pourrions bientôt recommencer, d'ailleurs).*

Ces PC étaient vendus à travers un organisme de vente directe, et le reste de l'histoire, on connaît. Avec Dell, Gateway est devenu un géant de la vente directe de PC. La raison? D'après Jim, c'est parce que Ted a fait une chose révolutionnaire dans l'industrie PC: "il a construit les produits à partir des rentrées client plutôt que les sorties technologiques."

Ted a des ambitions mondiales

"Dès le départ nous nous étions fondés sur l'idée que nous voulions devenir le premier fournisseur mondial de produits d'ordinateurs personnels.Vous ne pouvez pas imaginer la situation dans cette petite ville délabrée. Ted avait 23 ans, il portait une queue de cheval, et il disait: "Je vais devenir le premier fabricant de produits informatiques du monde". C'est comme si je disais que j'allais partir à Hollywood pour devenir star. Il y avait peu de probabilités que cela se passe comme prévu, mais nous croyons que c'est en train de se faire.

"Ca se réalise à cause de ce que nous pensons de nous-mêmes, de notre façon de conduire des affaires. Nous sommes peut-être la corporation la plus plate du monde. Il y a environ 10 000 employés aujourd'hui, Il y a le chairman, Ted, le président, Rick Snyder, il y a sept senior vice-présidents, il y a une douzaine de vice-présidents, et puis il y a tous les autres. Nous nous organisons de façon à ce que tout le monde partage les mêmes valeurs concernant les relations que nous avons avec les clients et entre nous-mêmes. Ceci enlève le besoin d'un grand nombre de superviseurs, ces gens qui passent leur temps à dire aux autres ce qu'il faut faire. Par conséquent, notre organsation reste très "plate" relatif à la taille de notre marché.

"Nous sommes donc très rentables, et nous pouvons bouger vite en termes de technologie. Quand le Pentium II était lancé mardi dernier, avant qu'Intel ait fini son annonce, nous avions vendu 1300 systèmes. Nous sommes capables de répondre très vite aux attentes émergentes du marché, et aux opportunités émergentes comme l'opportunité présentée par le, le, euh, le le le, euh, l'opportunité Amiga."

Personne n'a ri quand Jim a momentanément oublié le nom de son acquisition. Jim doit relater souvent l'histoire de sa société devant des audiences variées, et on comprend que c'est bien la première fois qu'il doit y inclure le nom de, du, de le, euh, l'Amiga.

VVM, le système de valeurs de Gateway

VVM n'est pas un nouveau logiciel de mémoire virtuelle, mais une liste de valeurs primées par l'entreprise Gateway. Les voici: respect, bienveillance, travail d'équipe, bon sens, aggressivité, honnêteté, efficacité... et amusement ("fun" en américain). Cette liste, formalisée l'année dernière, est utilisée concrètement dans les domaines tels que le recrutement et les relations-clientèle. Il est assez banal qu'une société utilise une phrase comme sigle (pour Gateway c'est *"You have a friend in the business"* (vous avez un ami dans l'informatique), mais l'élaboration d'un code de conduite explicite et en quelque sorte obligatoire est plus original.

A propos de VVM, Jim a remarqué que "au moins sur ce dernier point, nous partageons quelque chose avec le monde Amiga. C'est une technologie qui n'est pas seulement conçue pour travailler avec l'ordinateur, mais également pour s'amuser avec l'ordinateur, permettant à l'ordinateur de changer la vie des gens.

"Ce qui nous intéresse c'est de rendre la technologie davantage accessible pour les besoins ordinaires des gens ordinaires. J'aime dire que notre boulot c'est de prendre des technologies extraordinaires pour créer des choses ordinaires, pour permettre aux gens de faire de plus en plus de meilleures choses avec leurs vies.

"Notre travail à la compagnie est de faire croître notre business plus rapidement que nos concurrents en ayant une meilleure compréhension des désirs de nos clients, et par le marketing de produits de grande valeur, en vendant directement à nos clients. Et il n'y a pas une société dans le monde qui remplit ce mission mieux que Amiga. Et très franchement il n'y a pas une société dans le monde dont nous serions plus heureux de devenaire partenaire, et de nous rapprocher, qu'Amiga.

Croissance et innovation

Nous sommes devenus une société mondiale. Nous fabriquons à Sioux City et Virginia, nous avons un centre de marketing à Kansas City, nous avons un très grande usine en Irlande, nous fabriquons également en Malaisie, et nous avons une opération importante à Tokyo. Gateway a connu le démarrage le plus rapide dans l'histoire du Japon, avec une croissance de 389% la première année. La semaine dernière, au lancement des machines équipées du processeur Pentium II, notre équipe au Japon était en extase, car les ventes au Japon ont dépassé les ventes dans toute l'europe. Nous sommes maintenant aux USA en première place pour fidélité à la marque, nous venons de dépasser Apple.

Nous sommes également des novateurs. Nous avons inventé et lancé le PCTV l'année dernière. C'est un produit qui incorpore un tuner TV sur la carte mère et transforme un grand moniteur VGA en téléviseur tout en restant un ordinateur à part entière.

Nous avons actuellement 8% du marché des ordinateurs compatibles personnels aux USA, avec un chiffre d'affaires de 5 milliards de dollars l'année dernière et ventes de 1.9 millions d'unités l'année dernière, ce qui signifie une augmentation de 43% sur l'année précédente. Je viens de voir les chiffres pour le premier trimestre 1997, et nous avons crû dans le marché domestique de 55% et dans le marché entreprise de 26%. Nos bénéfices l'année dernière étaient de 250 millions de dollars, et nous avons 500 millions de dollars à la banque.

L'Amiga, l'enthousiaste, et Gateway

"Il ne nous était pas difficile de décider de parler avec Amiga Technologies, parce que l'un des fondements des relations entre Gateway et ses clients a toujours été de se rapprocher des gens qui sont les utilisateurs les plus enthousiastes du monde.

"Dans n'importe quel pays, nous commençons par vendre aux enthousiastes, les gens qui utilisent des ordinateurs tous les jours. Ce sont des gens pour qui, être actifs dans le monde de l'informatique fait partie de leur "self esteem", l'idée de leur propre valeur. Pour eux, l'ordinateur est devenu partie "naturelle" de la vie d'aujourd'hui.

"Une fois que nous nous sommes établis en répondant aux besoins d'un pays dans cette catégorie-là, nous commençons à regarder les opportunités dans la marche générale des consommateurs, des entreprises, des institutions, etc. Mais la pierre angulaire de Gateway a toujours été, et restera, les relations avec l'enthousiaste.

"Nous avons reçu des milliers de lettres, des milliers et milliers de lettres, des enthousiastes Amiga, qui expriment un grand éventail de réactions, de "Oh boy, nous sommes très contents que ce soit vous, les gars" à "Oh boy, si vous foirez ce coup, je vous tuerai" (rires dans l'audience).

L'achat est finalisé

Nous avons terminé l'achat avec le tribunal de faillite en Allemagne et le conseil de regulation a donné son aval. Nous n'allons pas révélé les termes de cette transaction. Le nom de la société parent devient **Amiga International**, qui existera comme filiale 100% propriété de Gateway et continuera d'opérer comme société autonome, fournisseur de services, produits et développements pour la communauté Amiga.

Nous avons acquis tous les biens de l'Amiga, y compris le stock, les marques déposées, l'OS, les conceptions hardware et la propriété intellectuelle... Mais ce que nous avons vraiement acquis, ce que nous avons découvert que nous avons acquis, et je pense ce que nous ayons été surpris d'acquérir, c'est le monde Amiga.

Merci aux Amigaïstes

Il est clair que sans vous nous n'aurions rien eu à acquérir. Alors, le premier devoir de Gateway 2000 est de dire merci. C'est la communauté Amiga qui a maintenu en vie ce nom, et ce système d'exploitation, et ce concept, sans un soutien financier important, sans publicité, sans beaucoup de choses! C'est la croyance en l'OS, et la croyance en la valeur de ces produits dans le monde de l'informatique qui ont permis à ce produit de rester en vie. Alors Gateway 2000 voudrait dire "Thanks you guys (merci les gars)", car sans vous l'Amiga ne serait plus là. ■

Les questions de la presse (et les autres)

Q: Pouvez-vous nous dire comment Gateway a acheté l'Amiga et pourquoi?

Steve Johns, Director of Corporate Development chez Gatway: Nous avons été au courant de l'opportunité et de pourquoi il représentait une très grande valeur.

Jim Taylor: Nous voyons cette acquisition comme une extension naturelle du rêve Gateway.

(Ed: nous avons appris par la suite que Gateway a reçu par des réseaux normaux, des propositions pour la vente de matériaux PC en provenance de la faillite d'Escom, et a remarqué avec intérêt la partie Amiga. Jim Taylor a signalé dans une autre réponse que, il y a bon nombre d'Amigaïstes parmi des employés de Gateway, et d'après Petro Tyschtschenko, le fondateur de Gateway, Ted Waitts, connaît bien l'Amiga)

Q: le monde de l'Amiga semble bien différent de votre monde à vous, à part peut-être votre produit PCTV...

Jim Taylor: Il faut comprendre comment Gateway se conçoit lui-même. D'un point de vu marketing, je vois ceci comme faisant partie de notre recherche des meilleurs composants pour permettre à un maximum de gens d'utiliser un maximum d'ordinateurs. De ce point de vue là, il n'y a pas de manque de logique, et c'est comme cela que nous le voyons.

Q: Que sont devenus des projets de set-top box?

Petro: Nous sommes en discussion avec des entreprises qui ont développés des technologies avant la faillite d'Escom, et pendant la faillite. Nous annoncerons les résultats de ces discussions dès que possible.

Q: Combien d'argent allez-vous donner à Petro? (rires dans la salle)

Jim Taylor: Il a fallu deux sociétés et dix ans pour vraiment bousiller l'Amiga. Cela fait 20 minutes que nous en sommes propriétaires. Je crois que nous méritons une chance de regarder les questions importantes, les taux de croissance, mais je crois que vous regardez un homme qui a un visage souriant...

Q: Seriez-vous intéressé par l'idée de lancer une nouvelle gamme d'ordinateurs Amiga?

Petro: Oui, pourquoi pas? Il exite déjà des plate-formes qui semblent très intéressantes, donc nous sommes ouverts pour ceci.

Jim Taylor: Oui, il est certain que nous n'avons pas acquis l'Amiga pour le rendre plus petit. On ne peut pas être plus petit que zéro (rires dans la salle).

(Ed: la réponse à cette question est rassurante. Si Gateway n'avait aucune intention de re-démarrer l'ordinateur Amiga, mais avait d'autres projets (brevets, set-top box, etc.), Jim Taylor n'aurait pas trouvé cette question ridicule. A la même question un an auparavant, Bill Buck de Viscorp avait répondu très sagement: "Nous ne pouvons rien dire avant le 24 Avril, date de notre prochaine conférence de presse" (qui n'a pas eu lieu).

Q: Vous dites que vous allez aider au développement de nouveaux produits. Doit-on en conclure que vous ne développerez pas vos propres produits?

Petro: Nous sommes à la recherche d'un chef de recherche et développement qui développera ce département. Nous sommes actuellement en train de discuter avec tous les groupes technologiques existants sur Amiga.

Q: Vous allez éviter que la technologie se divise?

Petro: Oui, il faut aller dans une seule direction, et ceci sera notre point fort. Si le marché se divise, je ne crois pas que la réussite sera possible. Donc, mon but sera de garder un seul système sur le marché, ainsi tout le monde y trouvera son compte. Toutes les compétences existantes doivent se

Petro Tyschtschenko: l'Amiga a un avenir brillant devant lui !

Voici le texte de l'intervention de Petro Tyschtschenko à la conférence de presse.

"Il y a beaucoup de personnes que je connais lorsque je regarde la salle: des personnes qui ont une longue expérience de nos produits Amiga et des personnes qui soutiennent l'Amiga. C'est bon de voir que la plate-forme Amiga possède une telle communauté de personnes compétentes.

"Ces forces sont d'une importance capitale dans la réussite des plans d'Amiga International que je vous expliquerai un peu plus tard. Bref, je suis heureux de vous voir et je voudrais vous souhaiter la bienvenue à cette conférence de presse. Je suis persuadé que Amiga International, Inc. a un avenir brillant.

Je vais d'abord vous donner quelques détails importants afin que vous ayez une meilleure compréhension de ce que l'Amiga a vécu depuis l'époque de Commodore.

ESCOM AG a racheté l'Amiga en avril 1995. Depuis, des efforts ont été faits pour revitaliser le marché Amiga. Mais Escom a connu des difficultés financières et a fait faillite le 15 juillet 1996. Depuis, des efforts ont été faits pour développer des produits, mais à cause de problèmes financiers, il n'y a pas eu un nombre significatif de nouveaux produits créés par Amiga pendant ces dernières années. Depuis la faillite, nous avons essayé de garder le marché vivant, au moyen d'inventaires de ventes faits par l'administrateur.

'C'est la communauté qui a gardé l'Amiga en vie'

Malgré tout cela, c'est bien la communauté Amiga qui a gardé l'Amiga en vie grâce au développement de produits basés sur des technologies récentes et sur le développement de logiciels.

Maintenant que l'Amiga appartient à une société prospère comme Gateway 2000, son avenir est brillant.

Gateway 2000 est une société solide et bien établie dans l'industrie informatique. Gateway 2000 a été constamment récompensée par des prix pour ses produits et ses services. Gateway 2000 est le partenaire qu'il faut pour offrir une nouvelle vie à l'Amiga et lui donner de l'énergie pour le futur.

Amiga International est une société établie aux U.S.A., créée en Mars 1997 pour acquérir les actifs de Amiga Technologies GmbH. C'est une filiale appartenant entièrement à Gateway 2000.

Pendant ces derniers mois, nous avons été très occupés par la finalisation du rachat, faisant ce qu'il fallait avec toute l'application nécessaire, par la mise en place d'opérations en Allemagne et le dialogue avec la communauté Amiga. Nous avons un nouveau bureau à Langen, près de l'aéroport de Francfort, et je suis heureux de vous annoncer que nous sommes de nouveau opérationnels. A Langen, trois personnes s'occuperont de la vente, du marketing et de la gestion administrative. Ils seront prêts à démarrer début Juin.

Depuis début Avril, quatre personnes s'occupent à Braunschweig de la logistique et du stockage, de la saisie de commandes et du support clientèle, du support Internet, ainsi que du support technique. Enfin, nous recherchons une personne pour s'occuper du développement de nouveaux produits et du département R&D (Recherche et Développement).

Quelles sont nos priorités ?

Mettre en place notre stratégie.

1. Soutenir la communauté Amiga existante.

2. Soulever la technologie Amiga existante grâce à une large diffusion de licences.

Petro apprécie le dernier ANews

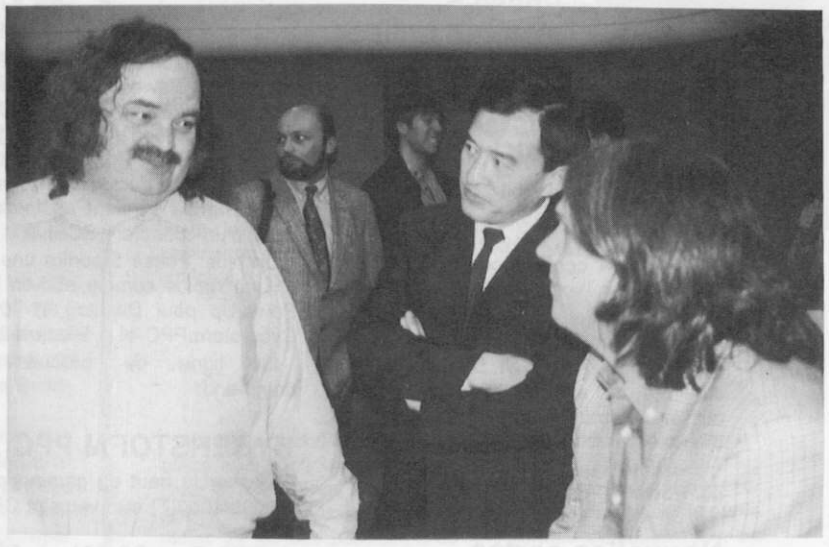
rejoindre pour aller dans un sens unique.

Q: Quel est le meilleur scénario possible?

Petro: Il faut un minimum de 12 mois pour développer un nouveau produit, donc ce n'est pas la peine d'attendre des miracles. Nous allons mettre tout en route, nous utiliserons la plate-forme existant, et puis... peut-être aurons-nous une surprise!

Q: Comment voyez-vous la direction des développements futurs?

Jim Taylor: Du point de vue de Gateway, l'Amiga sera libre de poursuivre son propre destin technologique, et je soupçonne que ceux qui sont dans cette salle seront impliqués dans ce destin. Amiga International est une filiale à 100% de Gateway, mais Petro en est le responsable. ■



Petter Kittel et Jim Taylor

Pour Jim Taylor de multiples questions ...

3. Aider au développement de nouveaux produits basés sur des standards ouverts et destinés à l'informatique grand-public et le marché graphique et vidéo.

Comment allons-nous soutenir la communauté qui a gardé l'Amiga vivant ?

- Grâce à des congrès, des conférences de presse, Internet, des salons et toutes les initiatives intéressantes venant de la communauté Amiga. Je suis déjà allé à des réunions en Allemagne et en Suède et analyserai toute suggestion.
- En continuant à vendre au réseau de distributeurs Amiga.
- En travaillant avec des développeurs grâce à des concepts comme l' "Open Amiga Initiative" (Initiative Amiga Ouverte) qui a été créée avec le soutien de nombreux grands noms de la communauté Amiga.

La base du succès de ce projet est le travail en commun et la définition d'une voie de développement commune. Le marché de l'Amiga ne peut se permettre de se diviser. Nous devons tous aller dans une seule direction.

'Une large diffusion de licences'

Afin de garder le marché en vie, nous pensons qu'il est nécessaire d'aider un grand nombre de sociétés dans la fabrication de produits grâce à une large diffusion de licences. Notre politique de licence sera très ouverte, vaste et se concentrera sur la diffusion de licences et d'un OS standard, de chipsets et des marques déposées. De plus, la politique de licence permettra à l'Amiga de se propager, grâce à des solutions intégrées différentes, dans des domaines tels que: des solutions médicales, des applications de simulation, des équipements de fitness, des systèmes d'irrigation et des terminaux "kiosque". Bien entendu, nous sommes à la recherche de nouveaux partenaires.

Grâce aux licences et au département R&D ciblé, gérés par Amiga International, nous envisageons de soutenir le marché en développant de nouveaux produits pour l'Amiga. Nous sommes en train d'analyser un grand nombre de nouveaux produits qui nous ont été suggérés comme, par exemple, une nouvelle version de l'OS et de nouvelles machines. Nous voulons que la procédure reste aussi simple que possible, simple comme moi. Nous devons parler avec les sociétés du marché de l'Amiga qui possèdent la technologie et échanger notre savoir-faire.

Il est également important de chercher une plate-forme Amiga ouverte, qui utilise des composants standards afin de la rendre moins chère à produire, plus rapide à construire et plus facile à faire évoluer. Tout cela doit se faire rapidement, tout en restant gérable. Avec cette stratégie, le soutien combiné de la communauté Amiga et de Gateway 2000, nous sommes persuadés que l'Amiga est promu à un avenir brillant. ■

WORLD OF AMIGA

Wolf Dietrich: Phase 5 aimerait utiliser AmigaOS comme système pour l'A\Box

Wolf Dietrich et d'autres dirigeants de Phase 5 étaient à Londres pour la conférence de presse de Gateway et à l'expo World of Amiga.

Les discussions entre Phase 5 et Gateway sur une possible coopération ont déjà démarré, et Wolf Dietrich nous a confirmé qu'il aimerait beaucoup pouvoir utiliser un futur AmigaOS sur son futur ordinateur A\Box.

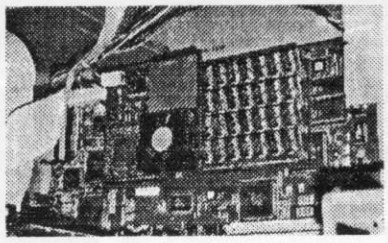
Il estime que l'OS pourrait être porté sur PowerPC dans l'espace d'un an.

Nouvelles cartes PowerPC pour Amiga 2000 et Amiga 1200

Quelques jours avant l'expo, Phase 5 a annoncé l'aggrandissement de sa famille de produits PowerUp pour Amiga. En plus des deux produits annoncés auparavant, la CyberstormPPC et la Blizzard 603e Power Board, vient se greffer un modèle supplémentaire pour 1200, la Blizzard 603e+ Power Board, qui combine un processeur PPC avec un 68040 ou 60, de même qu'un modèle pour Amiga 2000, la Blizzard 2604 Power Board. Encore mieux, il a été décidé que toutes les cartes PowerUp seraient équipées en standard, d'un contrôleur SCSI.

De plus, Phase 5 sortira une carte graphique rapide comme add-on aux cartes PowerUp pour Desktop et Tower, i.e la CyberstormPPC et la Blizzard 2604.

La ligne de produits PowerUp comprend:



CYBERSTORM PPC

- PowerUp haut de gamme pour Amiga 3000/4000(T) ou avec slot CPU compatible.
- RISC PowerPC 604e à différentes vitesses d'horloge.
- Support pour 68040 ou 68060.
- Emplacement mémoire ultra-rapide 64 bits jusqu'à 128 Mo.
- Contrôleur Ultra Wide SCSI en standard.
- Port d'extension hautes performances pour cartes propriétaires (comme la Cybervision PPC - voir ci-dessous)
- PowerUp Upgrade pour les Cyberstorm existantes.

BLIZZARD 603e POWER BOARD

- PowerUp milieu de gamme pour Amiga 1200
- RISC PowerPC 603e à 175 MHz.
- Support pour 68030 à 50 MHz.
- Emplacement mémoire jusqu'à 64 Mo.
- Contrôleur Fast-SCSI II en standard.
- PowerUp Upgrade pour les Blizzard 1230-II, III et IV.

BLIZZARD 603e+ POWER BOARD

- PowerUp haut de gamme pour Amiga 1200
- RISC PowerPC 603e a 200 MHz.
- Support pour 68040 ou 68060.
- Emplacement mémoire jusqu'à 64 Mo.
- Contrôleur Fast-SCSI II en standard.
- PowerUp Upgrade pour les Blizzard 1240T/ERC et 1260.

BLIZZARD 2604e POWER BOARD

- PowerUp haut de gamme pour Amiga 2000 (1500 en Angleterre).
- RISC PowerPC 604e à différentes vitesses d'horloge.
- Support pour 68040 ou 68060.
- Emplacement mémoire ultra-rapide 64 bits jusqu'à 128 Mo.
- Contrôleur Ultra Wide SCSI en standard.
- Port d'extension hautes performances pour cartes propriétaires (comme la Cybervision PPC - voir ci-dessous)
- PowerUp Upgrade pour les Blizzard 2040 et 2060.

Et la CyberVision PPC, une nouvelle carte graphique

La CyberVisionPPC est une carte graphique hautes performances qui peut

être installée dans le port d'extension des cartes PowerUp basees sur le 604. Elle est prévue pour Aout, et deviendra disponible en même temps que la Blizzard 2604. L'utilisation de la CyberVisionPPC est chaudement recommandée pour la Blizzard 2604, à la vue de la lenteur de l'accès à la ChipRAMde l'ECS ou aux cartes Zorro-II dans le 2000, qui pourraient limiter les performances du système pour les applications gourmandes graphiquement; mais les perfs de la CyberStormPPC bénéficieront elles aussi de taux de transfert jusqu'à 100 Mo/s (du CPU à la ChipRAM) dans des applications exigeantes comme la visualisation 3D rapide ou équivalent.

La CyberVisionPPC est équipée de la puissante puce graphique Permédia, qui délivre jusqu'à 42 millions de pixels 3D textures par seconde, avec des fonctions de rendu 3D câblées comme le z-buffering, gouraud-shading, fogging, blending et anti-crènelage. D'après Phase 5, la conception du hardware Permedia convient parfaitement à OpenGL, et ses possibilités 3D peuvent supporter les fonctions CyberGL de CyberGraphX V3 native, qui sont fournies avec les cartes PowerUp. En combinaison avec la puissance du PPC604e au niveau des flottants, une percée formidable dans le domaine des applications 3D professionnelles peut être faite par cette configuration. De plus, le processeur Permédia supporte des fonctions comme "color space conversion", le chroma key et XY-scaling qui sont utilisés par les routines de décodage logiciel du MPEG par CyberGraphX V3 native.

La CyberVisionPPC utilise de la SGRAM 64 bits avec des taux de transferts pouvant aller jusqu'à 660 Mo/s, ce qui permet, en coopération avec la RAMDAC rapide, des résolutions jusqu'à 1280x1024 en true color et un taux de rafraîchissement d'au moins 70 Hz. La carte est livrée avec 4 Mo de RAM vidéo en standard.

Les prix en Angleterre

- 219.00 livres pour la CyberVisionPPC.
- 189.00 livres pour l'upgrade PowerUp.

(traduit par Alexandre Le Pape)

pOS sur CD

Stefan Ossowski était là pour annoncer la prochaine sortie sur CD-ROM et disquette d'une version "Pre-release" (version provisoire de présentation) du nouveau système d'exploitation pOS de ProDAD.

Le but du pOS PreRelease est de permettre les Amigaïstes de voir de plus près les possibilités de cet OS, qui sera "bientôt" disponible sur Amiga et d'autres plates-formes (PIOS PowerPC, par exemple). Pour 49DM (environ 175F) on reçoit une version presque complète de pOS, avec possibilité de faire la mise à jour vers la version finale pour la différence en prix. On trouve également des démos et outils, et un tuteur en ligne qui fournit une introduction facile (en anglais) à pOS.

Contenu (version CD-ROM):

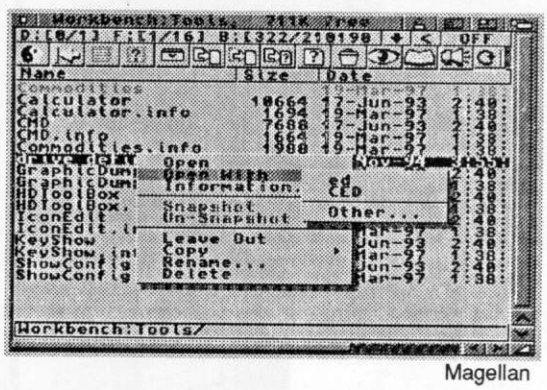
- pOS Workbench, avec gestionnaire de tâches, barre des tâches, et technologie tirer-lâcher (drag'n'drop).
- Puissant Shell pOS, avec de nombreuses commandes et options supplémentaires pour contrôler le DOS
- pOS filer, puissant et confortable logiciel pour organiser vos fichiers avec glisser-lâcher vers d'autres tâches comme le shell ou logiciels d'affichage d'images.
- pOS-DOS, un système DOS rapide compatible avec AmigaDOS
- démos de fractales, plusieurs jeux Workbench, création d'animations avec effets, afficheurs IFF,JPG, GIF,PNG, etc., PhotoDirectory, afficheur de textes, afficheur de guide compatible AmigaGuide, lecteur de HTML, émulation UNIX complète avec de nombreuses démos.

Magellan: la nouvelle Opus !

Greg Perry de GPSoftware était à Londres avec la dernière version de son logiciel Directory Opus, qui peut remplacer le Workbench en ajoutant de nombreuses fonctions.

Durant cette époque d'incertitude pour la plate-forme, GPSoftware a été soutenu par les messages des utilisateurs d'Opus, des encouragements, commentaires et suggestions sur la direction à prendre dans les versions futures. La nouvelle *Magellan Directory Opus 5*, est en large partie le résultat de ces contacts.

Magellan est le produit de 12 mois de travail intensif sur de nombreux composants du système d'Opus 5 et des tests des bêta testers. Cette version apporte de nouvelles fonctions ainsi qu'une meilleure accessibilité, spécialement dans le *Workbench Replacement Mode* avec un plus grand contrôle des icônes, des actions sur et associées à ces icônes,



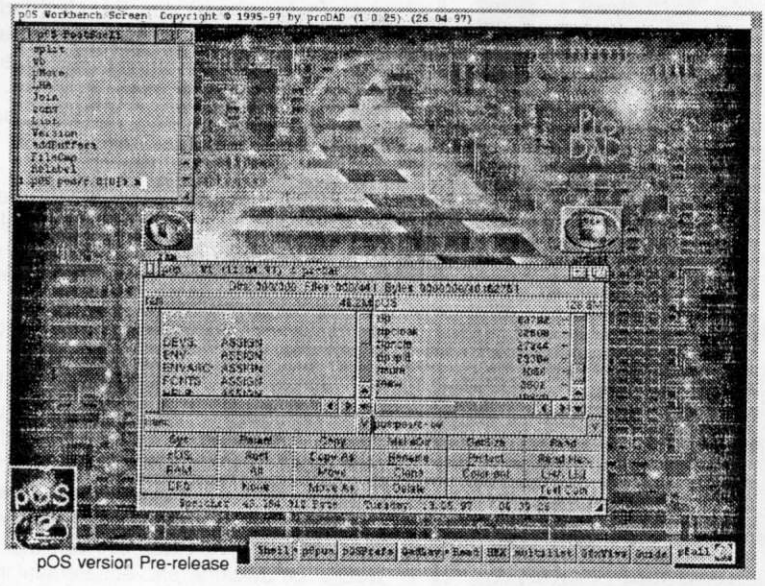
Magellan

ainsi que de nombreuses nouvelles fonctions tels que les Menus Démarrer [Start Menus], de nouveaux menus furtifs [popup menus] et de nouveaux motifs pour le Workbench, pour n'en citer que quelques unes.

Il y a aussi une meilleure compatibilité entre le Workbench et d'autres programmes Amiga, avec un support intégré du système d'icônes *NewIcons*, un meilleur support pour CybergraphX. La conception d'icônes et les routines d'affichage sont plus rapides, etc... Un module OpusFTP entièrement réécrit complète ces changements, donnant un accès 5 fois plus rapide à Internet et aussi un carnet d'adresse et des paramètres opérationnels GUI (Graphic User Interface).

Le nouveau système de positionnement des icônes: configure les endroits où les icônes apparaîtront et leur priorité. C'est à dire qu'il sera enfin possible de forcer les icônes des disquettes à paraître dans un coin du Workbench Opus réservé à cet effet.

Le support intégré de NewIcons, non seulement pour les icônes mais aussi pour tous les motifs et images du système et tous les boutons de l'interface graphique. Compatibilité améliorée avec MUI, les DataTypes, MCP et un certain nombre d'autres programmes. De nou-


pOS version Pre-release

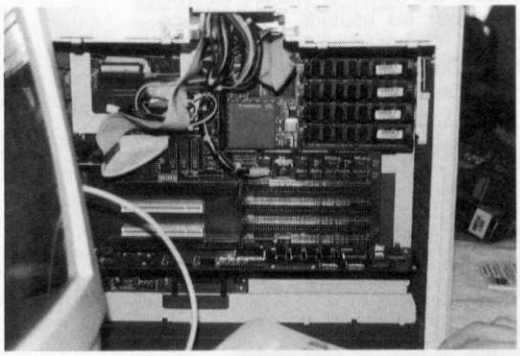
Suite page 62

AMigaShow en Belgique...

...quelques photos!

L'AmigaShow en Belgique a malheureusement fait concurrence à un week-end de pont et à un temps magnifique. Mais ceux qui ont résisté aux tentations des plages ont pu faire des affaires intéressantes à Rhodes St Génese. Il y avait même un très rare Amiga 3500, (un 3000T à base de 68040), dont seulement quelques exemples ont été construits, sur le stand d'Amiga City.

Digital Precision. Non, ce n'est pas la plage, mais...



Ce tower Infinitif (voir test dans ce numéro) est équipé d'une carte Zorro III et procésseur 68060. (Amiga City)

Génération Amiga

BeOS (6) par Sébastien Bouchex sebastien.bouchex@inforoute.cgs.fr

BeOS boote en deux secondes !

...en direct de Santa-Clara, California à la conférence développeur BeOS.

Le CD est marqué Advanced Access et la pochette est blanche, c'est DR9 ! La version tant attendue est entre nos mains.

Be l'a annoncé, ce n'est pas la version finale de DR9 mais la version dans l'état. Il manque des choses: email... et il y a des choses qui manquent, mais ça marche.

En voici le test :

●- temps de boot sur un PPC 604 225MHz = 2 s, même après un plantage de la machine et un reset hard, de quoi faire envie à un PCiste. Pendant la conférence, les ingénieurs de Be ont fait la même chose avec une machine sous Nextstep et ... il y a une différence, quelque soit la taille du disque et le nombre de fichiers.

Les principales caractéristiques de DR9

● File System: il a été entièrement changé, il est sur 64 bits, la base de données a été enlevée. Il utilise le système de journaling qui permet de suivre en permanence les modifications dans tous les disques. Il y a l'adjonction d'attributs pour tous les fichiers. Il n'y a plus de type de fichier mais une utilisation du système MIME. Le système de fichiers est prêt pour l'utilisation avec plusieurs utilisateurs et groupes d'utilisateurs. Cette caractéristique sera introduite dans la prochaine version, c'est à dire DR10. Il y a l'introduction des "softlinks", c'est le même système que les alias de MacOS. On crée un raccourci du fichier et on le place ou on veut (bureau, dossier...) On peut monter des disques (ou partitions) non Be, c'est-à-dire HFS (MacOS), Dos, Linux, NFS. Cette architecture est entièrement modulaire et on peut rajouter d'autres systèmes.

● Support graphique: les fonts sont maintenant lissées et il est possible de régler la taille du cache. La gestion du mode 24 bits sur les PowerMac est maintenant gérée avec l'ajout de nouvelles cartes graphiques. En 3D, OpenGL a été rajouté dans le système (il y a une démo de théïère qui est superbe!) Pour le 3D Kit, nombre de nouvelles fonctions et des nouveaux objets.

● Hardware: gestion des nouvelles machines Apple et autres (multiprocesseurs), des nouveaux disques IDE et PCI Card.

● Réseau: ajout de Java et du Java kit dans CodeWarrior. Il est donc maintenant possible de créer ses applets sur BeOS. Le système est entièrement modulaire pour permettre de rajouter de nouveaux protocoles. Le protocole AppleTalk a été ajouté pour gérer l'impression. La connection PPP a été modifiée et contient un système de configuration pour tous les modems, avec auto-reconnection, login manuel et un système de script.

● Multi-linguisme: Unicode (UTF-8) a été intégré dans le système et permet d'écrire avec des caractères non-latins : par exemple Kanji. La police contient aussi les caractères non-latins.

● la GUI: exit Browser, bonjour Tracker. Une superbe palette flottante apparaît sur le bureau où il est maintenant possible de déposer dossiers, fichiers, softlinks... Cette palette contient la liste des applis lancées.

● La nouveauté: le replicant. On prend un élément d'une application (un bouton par exemple), on le drag and drop sur le bureau et on peut agir sur le bouton directement sur le bureau. Un autre exemple est, comme fond d'écran, une page web ou une vidéo !

La conférence en elle-même

Il y avait plusieurs invités :

● Mark Andreessen, Senior VP Technology chez Netscape Communications, Inc a annoncé le portage du serveur FastTrack sur BeOS et ses stratégies pour BeOS

● Greg Galanos, Chief Technology Officer chez Metrowerks, Inc est venu pour présenter et parler de CodeWarrior sur BeOS et de la suite.

● Plusieurs sociétés étaient présentes sur la conférence : O'Reilly Publishing (qui va éditer le BeBook), Neologic, Adamation, Beatware, Wolfram Research. Ces sociétés présentaient différents produits tournant sur plateforme BeOS: serveur Web, constructeur d'application, traitement de texte, base de données...

Un prix pour le PowerTower

Un laboratoire a permis de tester BeOS DR8 pour ceux qui ne connaissaient pas et DR9 pour tout le monde. Certains sont restés jusqu'à 3h30 pour porter les applications. Un autre a même passé une nuit blanche !

Des prix ont été décernés aux produits les plus méritants sur BeOS : au total, 19 prix décernés : 11 awards et 8 mentions honorables.

Pour les awards : PowerComputing PowerTower 2x225 MHz. Pour les mentions honorables : lecteur Jaz. A noter, sur les 19 gagnants, 12 européens (dont 4 français) ■

CARTE CETELEM

TURTLE BAY DIRECT

CONSULTEZ NOUS POUR LES CREDITS

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

BARETTES MEMOIRES

1 Mo en 8 bits	99 Frs B
4 Mo en 32 bits	155 Frs B
8 Mo en 32 bits STD ou EDO	335 Frs B
16 Mo en 32 bits STD ou EDO	650 Frs B
32 Mo en 32 bits EDO	1290 FrsB

EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko avec horloge	190 Frs B
A500+ - 1 Mo sans horloge	280 Frs B
A600 - 1 Mo sans horloge	300 Frs B
A600 - 1 Mo avec horloge	380 Frs B

CARTES MEMOIRE ET ACCELERATRICES *Pour A1200*

TBD 1200 0Ko + place Copro	370 Frs C
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 Mhz	1090 Frs C
Bizzard 1240 TERC 68040 - 40 Mhz	1990 Frs C
Option Copro pour Blizzard	430 Frs C
Blizzard 1260 IV 68060 - 50 Mhz + Copro	3890 Frs C
kit scsi 1230 / 1240 / 1260	790 Frs C
Coprocesseurs: PLCC 68882-33/50 Mhz	190 Frs C
Copro PGA 68882 pour BLIZZARD	460 Frs C

A 1200 ESCOM PACK magic 2690 Frs E
A 1200 ESCOM+hd 170+scala 3690 Frs E
comparez nos prix en tower amiga !!!!

AMIGA TOWER 1200
3690 Fr E
COMPLET
WB 3.1

ATAPI
CD-ROM OCTUPLE VITESSE
EXTERNE 750 F C

- SUPER PROMOTION -
CD ROM 8x externe SCSI
Avec cable alimentation, toute machine
Seul 1090 Frs C
Avec SQUIRREL 1460 Frs C

LES OCCASIONS

Clavier A1200 azerty Neuf	150 Frs A
Clavier A1200 qwerty	100 Frs A
Manuel AREXX 3.0	100 Frs A
Manuel Amigados 3.0	100 Frs A

DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

270 Mo 2.5	790 Frs C	630Mo	950 Frs C
850 Mo	1096 Frs C	1.Go	1230 Frs C
1.2GO	1320 Frs C	1.6 Go	1485 Frs C
2.0 Go	1650 Frs C	Cables+doc+disk	60 Frs C

BRADERIE SUR LES HD NEUFS OU OCCASIONS
HD 200 mo 2.5 750 F C HD 120 mo 2.5 695 F C

DISQUES DURS SCSI
Zip Externe 1250 Frs C Cartouche Zip 99 Frs C
Zip Interne 1090 Frs C CdRom SCSI int X8 990 Frs C

BOITIER HD POUR A500 ET A500+
Boitier TBD HD IDE + RAM 0ko 32 bits 950 Frs C

LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga 880 ko	310 Frs C
Externe amiga 1.76 MO DISPO	690 Frs C
Interne Amiga 500 880 ko	295 Frs B
Interne A 2000 880 ko	350 Frs B
Interne A600/1200 880 K	295 Frs B
Interne A1200/A4000 1.76 MO(prés. UC)	570 Frs B
Lecteur avec FACADE pour TOWER 880 ko	210 Frs B

ACCESSOIRES

SQUIRREL seul	410 Frs B
SURF SQUIRREL	750 Frs B
Interf Idemux (option Idefix)	199 Frs (490Frs) A
Idemux sans cables 3.5 : 70FrsA	2.5 : 95 Frs A

LES OFFRES CD ROM

CDROM ATAPI NU		CD ROM ATAPI EXTERNE	
CDX4	510 Frs C	CDX4	590 Frs C
CDX8	650 Frs C	CD X8	750 Frs C
CDX12	810 Frs C	CD 12X	950 Frs C

Livré avec Boitier externe CD + Alim 220 V + pilote

AMIGA ET COMMUNICATION

logiciel idefix+ manuel	320 Frs B
Modem US v34 33600 vocal	1200 Frs B

cadeau cd @- net avec chaque modem

CANON BJC 240 1190 Frs D
CANON BJC 4200 1650 Frs D
Prévoir le cable imprimante 50frs

Moniteur 1438s
Stéréo
2190 Frs E

Tower A1200 complet
Installation tres simple et rapide. Aucune soudure n'est nécéssaire. Le clavier est un clavier PC 105 T
Pret a brancher 950 F E
VERSION CLAVIER natural keyboard 1200 F E
A1200 3.1 TOWER + Pack MAGIC complet 3690 F E
KIT pcmcia 250 F B
OPTION:
KIT TBD FR KEY PC + CLAVIER PC 380 F B
INTERFACE CLAVIER PC seule 349 F B

CYBERSTORM 68060 50 MHZ
4690 Frs C

CYBERVISION 4 MO 1990 Frs C

Romswitch A500/A500+/A2000 (Pour installer 2 Roms)	150 Frs A
Workbench 3.00 Disk sans Manuel	100 Frs A
Souris Amiga 3 boutons 400 DPI	99 Frs A
Interface Midi	80 Frs A
Horloge Amiga 1200	190 Frs A
ALIMENTATION Amiga 200 watts	299 Frs B
10 Disquettes 3.5 HD	27 Frs A
10 Disquettes 3.5 DD	14 Frs A
Enceintes 2x25W amplifiées	99Frs B
Enceintes 2x120 W amplifiées	210 Frs B
Foot Pedal (Complement efficace des amateurs de course de voiture et simulateurs, il s'utilise au pied)	50 Frs A
Joy top tbd (efficace et robuste)	65 Frs A

Scanner à plat
Paragon 300x600 dpi, 1200x1200 interp. N.C D
16,7 M de couleurs
ECRAN COULEUR SC1435/1085S 590 Frs E
+ cables - Occasion

NOUVEAU CHEZ TURTLE BAY DIRECT

Notre Nouvelle Gamme de cartes accélératrices

Pour A1200

SHARK 1230 : 68030-25 MHZ+68882	650 Frs
BLACK 1235 : 68030-50 MHZ	940 Frs
TIGER 1240-25 : 68040-25 MHZ	1750 Frs
TIGER 1240-40 : 68040-40 MHZ	2350 Frs

Se monte dans un A1200 ne necessite pas une tour
SPIDER 1260-50 : 68060 - 50 MHZ 3990 Frs
KIT SCSI 590 Frs

Nouveau après le Tower ... le Bus ZORRO II
Matériel livré avec notice francaise 1399 Frs
Notre système est muni , du controleur de clavier PC incorporé, fonctionne avec toutes les cartes d'extensions accélatrices ou non du marché. elle incorpore 7 slots Zorro II.

TOUT ces produits correspondent à des frais de port de classe C (70Frs)

A NOUVEAU DISPONIBLE
LECTEUR EXTERNE HD 750FrsC
Fonctionne sans patch sur tout Amiga muni d'un OS 2.05 minimum

DISQUETTES DFDD 3.5
la boite de 10 14Frs A

KIT WORKBENCH 3.1 *complet, docs, Roms et disquettes système:*

A500 / A600 / A2000	495 Frs C
A 1200	599 Frs C
A 3000	599 Frs C
A 4000	599 Frs C

LE STAND CABLERIE - Autres cables nous contacter

Cable 2.5 /2.5	50 F A	Cable 2.5/3.5	70 F A
Cable 2.5/2.5/3.5	120 F A	Rallonge HD/CD-ROM	120 F A
Cable Parnet	90 F A	Cable Moniteur Amiga (specifier)	99 F A
Rallonge joystick	90 F A	Cable Imprimante	50 F A

Tout nos prix sont TTC . Paiement en CB, CHEQUE ou CRBT. Offres Valables dans la limite des stocks disponibles . Prix modifiable sans préavis. Pour les frais de port voir légende.

FRAIS DE PORT : Montant à rajouter pour un envoi
A = 55 FRS B = 65 FRS C = 75 FRS D = 100 FRS
E = 160 FRS AUTRES : CHRONOPOST + 50 FRS
CRT COLLISSIMO : + 35 FRS ; CRT CHRONO : +85FRS
POUR PLUSIEURS ARTICLES PRENDRE LE PORT LE PLUS IMPORTANT + 10 FRS

INFOS D'ALLEMAGNE (05/97) de Jac Pourtant (pour le numéro de juin 97)
Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent premièrement de mes recherches sur l'Internet et ensuite des articles ou des publicités parues dans les revues AmigaMagazin et AmigaPlus de mai 97 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

IGNORÉS PASSE ENCORE, MAIS DEFUNTS ! ALORS QU'ON VA BIENTOT DANSER LA JAVA !

Je suis abonné à l'excellente revue ***Pixel***, qui est un reflet intelligent du graphisme sur ordinateur, et je suis bien sûr, comme vous tous, habitué à voir l'Amiga ignoré. Or, ce mois-ci, je me suis senti bondir en lisant un article sur *Imagine* par un certain Monsieur Hubert Thorin, qui nous déclare froidos qu'Imagine n'est pas un concurrent de *PhotoShop (Image'In)*, mais un logiciel qui vient du "défunt" Amiga.

Moi, un enregistré d'Imagine 0.9, qui apprend ce mois-ci avec bonheur que la version 6 sortira bien sur Amiga, même si je suis devenu tiède sur ce logiciel, vous pensez bien que ma plume n'a fait qu'un tour (et donc n'a pas tourné sept fois dans son plumier) et je les ai bien vite détrompés. Mais là n'est pas la question. La question est: pourquoi, en France, ignore t-on l'Amiga avec tant d'ostentation. Est-ce un mépris pour cette petite chose qui n'en finit pas d'agoniser, qu'il vaudrait mieux achever d'ailleurs. Disons-la défunte, comme ça, ceux qui auraient encore un doute seront rassurés, elle ne souffre plus. Même l'Atari paraît plus vivant que l'Amiga.

Les journaux allemands non-Amiga, peut-être aussi parce que le parc allemand est bien plus important que le français, n'ont pas ce racisme et s'ils laissent faire leur travail aux magazines spécialisés, ils se font tout de même écho des nouvelles importantes Amiga.

Pourtant, quand je rencontre des professionnels sur les salons, beaucoup de programmeurs, de graphistes et de démonstrateurs sont passés par l'Amiga et ont une pensée bienveillante et émue pour cette plateforme. C'est la presse qui ignore délibérément l'Amiga, sans doute parce qu'elle est trop liée aux annonceurs et qu'elle ne fait pas son travail de recherche d'informations. Elle attend qu'on lui amène ses infos toutes cuites, et qui le fait sinon les annonceurs ?

Enfin bref, c'est en s'entendant manger des octets par la racine, qu'on se démène pour montrer qu'on vit encore.

Et elle se démène, la communauté Amiga, tant du côté commercial que du côté domaine public. Haage & Partner accaparent l'attention outre-Rhin, comme proDAD. Ces deux maisons ont vraiment décollé et assurent une bonne partie des nouveautés logicielles de l'Amiga.

Bientôt un quatrième browser et trois implémentations de Java : Coffie, MOca et Merapi. Spécialement, ce dernier projet devrait apporter beaucoup à l'Amiga, non seulement pour les applets contenus dans les pages HTML, mais encore pour des applications non-spécifiques d'une plateforme, écrites en Java. C'est une universalisation bénéfique pour l'Amiga qui devrait bien se marier aux spécificités de notre OS. Pour Coffie et MOca, on n'en sait pas beaucoup, mais je crois que ce sont des applications basées sur Unix, donc bien moins intéressantes si ce que je crois s'avère exact. ■

MATERIELS

PICASSO 4 : LA PANOPLIE

La panoplie s'étoffe régulièrement comme je vous l'avais annoncé à l'issue du salon de Cologne.

D'abord, pour les possesseurs de 2000 qui voudraient commander une Picasso IV, il faut bien préciser votre modèle, car la carte doit être sciée. Les premiers zutilisateurs ont été zurpris ! Maintenant, à condition bien sûr de le préciser à la commande, le bûcheron du Village Tronique/s/Rame sort sa tronçonneuse et le fait lui-même.

Le désentrelaceur "FlickerFixer" pallie au pâlissement observé sur le Display Enhancer des 3000 et 4000. Le contraste en Double PAL est de belle qualité et les possibilités sont énormes puisqu'on peut programmer le balayage vertical entre 50 et 160 Hz.

Pablo-II, le module vidéo offre une sortie pour les téléviseurs et magnétoscopes en FBAS ou S-VHS, PAL ou NTSC, ou bien encore les modes Picasso 50 Hz-31kHz. Le scintillement peut-être réduit grâce à une interpolation horizontale.

Le module "AV" est un tuner TV hyperband avec une entrée S-VHS -FBAS et un décodeur stéréo 2 canaux. Il permet de voir la télévision en plein écran ou dans une fenêtre avec même le vidéotexte. Il est bien entendu également possible de brancher un magnétoscope ou une caméra-vidéo, et une fonction existe pour geler une image et la sauvegarder sur votre disque dur. Encore plus fort : vous pouvez également digitaliser des séquences de films (mais le taux n'est pas précisé et je doute que ce soit plein écran ET 50 images/sec, l'un ou l'autre doit pâtir...)

Pour les programmeurs qui voudraient intégrer les possibilités de cette carte et de ses satellites dans leur créations, Village Tronic est prêt à fournir une carte et la documentation nécessaire. Il suffit d'envoyer votre projet détaillé à Frank Otto (Marketing technique) par lettre ou par fax. <http://www.VillageTronic.com> [Village Tronic] ■

LOGICIELS

NETCONNECT

Une nouveauté chez Haage & Partner. Pour DM 169, accès à la totalité des logiciels suivants consacrés à l'Internet :

Tout est préconfiguré dans ces programmes, et l'on n'a plus qu'à entrer ses données personnelles. Le coeur du paquet est VoyagerNG qui offre les tableaux, les frames, les animations GIF, les fonds d'écran, le décodage graphique interne, le transfert FTP, HTML 2.0 complet et une bonne partie d'HTML 3.2, les ImageMaps, etc...

Tous les programmes sont disponibles dans leur version intégrale.

- AmiTCP, la version 4.5 professionnelle.
- Microdot II, le tout nouveau serveur client E-Mail et News.
- AmFTP, le puissant programme FTP.
- AmIRC, Le programme Chat (conversation) pour Amiga.
- AmTelnet, Contrôle total sur les ordinateurs distants.
- AmFinger, le nouveau Finger-Client.
- AmTerm, le petit et pratique programme terminal.
- NetInfo D'autres utilitaires : Ping, Traceroute, etc.
- NC Controller, la caisse à outils pour contrôle complet sur tous les éléments NetConnect.

Ce programme est prévu pour la mi-juin. [Haage & Partner] ■

(Ed: voir le test de NetConnect par Johann Girard-Cheron dans ce numéro)

MAKECD 2.2

Le logiciel qui monte, conçu par une des rares représentantes du beau sexe parmi les développeurs, Angela Schmidt, est bien sûr MakeCD pour graver vos souvenirs sur plastique...

Voici la liste complète des graveurs compatibles :

- DynaTek Automation Systems CDM400 et CDM240.

- Grundig CDR1001PW.
- HP SureStore 4020i et 6020i.
- Kodak PCD225.
- Microboards of America PlayWrite 2000 et 4000.
- MicroNet Technology MasterCD Pro.
- Mitsumi CDR 2401.
- Optima DisKovery 650 CD-R.
- Philips CDD 2000, CDD 2600 et et CDD522.
- Plasmon CDR4220 et CDR-4400.
- Plextor PX-R24CS(i)
- Procom Technology PCDR-4x.
- Ricoh RO-1420C et RS-1420C.
- Smart & Friendly CDR1002, CDR 1004, CDR2004, CDR2006 et CDR4000.
- Sony CDU920S, CDU924S, CDU926S et CDU940S, Spressa 9211, 9411 et 9611.
- Traxdata CDR 2600.
- Turtle Beeach 2040R.
- Yamaha CDE 100, CDE 102, CDR 100 et CDR 102.

Une version un peu bridée est téléchargeable du site **<http://makecd.core.de/>**

On peut également adresser du courrier à Angela et à Patrick Ohly à **<Angela.Schmidt@stud.uni-karlsruhe.de>** ou **<Patrick.Ohly@stud.uni-karlsruhe.de>**

GoldED: LA ROLLS EN OR DES EDITEURS

GoldED est depuis longtemps le meilleur éditeur de texte et de programmation pour Amiga. La version 4.6.2 surpasse tout ce qui a été fait auparavant. La couleur, l'indentation, les macros, les nombreux menus (avec localisation française), tout concourt à un confort maximal. Je crois que le programme détient la palme de la configurabilité sur Amiga (et même peut-être dans l'absolu). On peut tout éditer, des menus aux raccourcis-claviers en passant par les actions de la souris, conjuguées aux touches du clavier.

Make Your Life Easier.

GoldED 4

Le texte se colorise automatiquement (selon vos souhaits, s'entend) pour les langages C, C++, Basic, Assembleur, Pascal et HTML.

D'ailleurs, pour les ceusses qui font des pages Web, le plug-in HTML (envWWW24.lha), téléchargeable sur <http://www.clearlight.com/~dietmar/> est une des manières les plus pratiques et visuelles d'accélérer votre mise en page. L'installeur vous permet d'intégrer la prévisualisation instantanée de votre texte HTML dans un browser de votre choix parmi A-Web, IBrowse et Voyager-NG. Superbe !

N'allez pas croire qu'on ne trouve que ça sur le site. On a le choix entre :

- envGDE12.lha - Confection d'AmigaGuide.
- envCPP22.lha - Environnement C/C++ 2.0.
- envWRD43.lha - Correction orthographique pour langages de programmation 4.3.
- envSTM22.lha - Environnement pour StormC 2.0.
- envMDT21.lha - Environnement MicroDot 2.1.
- envBAT10.lha - Editeur de fichiers batch 1.0.
- envASM11.lha - Environnement assembleur 1.1.

Logiciels écrits pour GoldED 4 par des utilisateurs de GoldED 4:

- GED_AsciiReg.lha - Utilitaire de manipulation ASCII.
- ged4indent.lha - Indenteur de code-source C dans GoldEd4.
- MWBGoldED - Icônes MagicWB et dock-anims pour GoldED.
- GED4_TeX.lha GoldED4 - LaTeX + Texinfo syntax parser/scanner.
- PGP_GED.lha - Utiliser PGP avec GoldED 4.
- AmigaE-Syntax.lha - AmigaE-Syntax-Parser pour GoldED.
- ged_e-s2.lha - AmigaE syntax parser V1.9 pour GoldED 4.x.
- reqimdb.lha - Script GoldED 4 pour charger des diffs MovieDatabase.
- GED4_2_Guide.lha - Crée un guide complet.
- GED4_2_Readme.lha - Crée un "read.me" pour Aminet.

Tout ceci est pour la version 4 de GoldED qui coûte environ $30 d'enregistrement. Mais pour GoldED 3, qui est dorénavant gratuit, voici encore quelques sucreries :

- Mirror15.lha - API client: Ajoute la colorisation du texte entre crochets ou parenthèses.
- NextStep16.lha - API client: Ajoute une barre d'icônes-outils.
- Reversed15.lha - API client: Ajoute le mode d'entrée de droite à gauche.

Logiciels écrits pour GoldED 3 par des utilisateurs de GoldED 3 :

- GED_Syntaxers.lha - AmigaE syntax parser.
- Macro28.lha - Collection de Macros.
- SASC_GoldED_11.lha - Intègre GoldED dans l'environnement SAS/C(++).

Pour tout contact, <dietmar@tomate.tng.oche.de>.

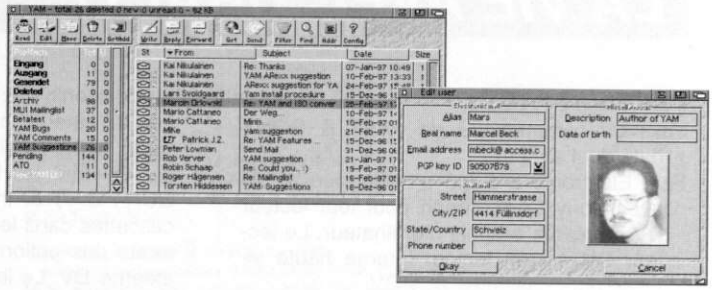
OBERON

Oberon est un excellent langage évolué orienté objet, un peu à Modula-2 (ou 3) ce qu'est C++ à C. C'est le dernier langage crée par le professeur Niklaus Wirth, le père de Modula et de bien d'autres langages. Il est dommage que C ait accaparé la quasi-totalité du développement sur Amiga, car Modula ou Oberon sont beaucoup plus parlants pour des résultats similaires. C'est une minorité dans la minorité Amiga (j'aime bien l'esprit des minorités). Enfin, c'est mon humble avis 100% subjectif.

En tous cas, "Oberon System V4" de Stefan Ludwig est disponible (version Amiga 04A) tant en langage qu'en système opérationnel, ce qui assure une compatibilité totale avec les plateformes sur lesquelles Obéron est implémenté (Mac, PowerMac, Windows NT, Linux, NeXt, stations Hewlett-Packard, etc...) Freeware mais pas DP.

Pour en savoir plus, info générales :
<http://sun1.rrzn.uni-hannover.de/~nhbidegn/oa-e.html>.
La version Amiga peut se télécharger sur
<ftp://ftp.inf.ethz.ch/pub/Oberon/Amiga/V1.4/>

UN AVANT-GOUT DE YAM 2.0



AHI : DEJA 4

Martin "Leviticus" Blom ne chôme pas. Une version majeure par mois. Nous en sommes à la version 4. Ce nouveau standard audio s'impose de plus en plus et son "package" est vraiment étoffé à présent tant dans sa distribution utilisateur que dans l'ensemble développeur. Les archives actuelles (début mai, car peut-être que dans un mois nous en serons à la version 5...) sont :

- AHI.lha
- AHIUser.lha
- AHIDev.lha
- AHITool.lha
- AHINotePlayer.lha
- AHISoundDT.lha

Cette dernière archive est un "dirty patch" (Martin déclare qu'il ne fait que des dirty patches, mais ils fontionnent très bien) du sound.datatype permettant de rediriger le son sur une carte audio à la place des canaux audio Amiga (bref, l'essence même d'AHI) un cadeau pour les Dra-Coïstes !

Toutes ces archives se trouvent sur son site **<http://www.lysator.liu.se/~lcs/ahi.html> ou bien sur Aminet.**

UN QUATRIEME BROWSER

La compagnie **Finale Development,** qui a déjà *ClassAct* à son actif, développe dorénavant un nouveau browser: Finale Web Cruiser. Ce sont eux également qui sont derrière une des trois implémentations prochaines de Java sur Amiga : MOca.

Il sera disponible pour Amiga OS et pOS. Il donnera accès à 4 clients In-

ternet : Mail, News, FTP et Gopher. FTP et Gopher sont internes au browser, ils procurent une interface HTML facile d'utilisation.
Mail et News seront indépendants mais disponibles d'un simple clic.

Principales caractéristiques :
- HTML 3.2 complet.
- Compatibilité avec les principales extensions Netscape Navigator HTML et Internet Explorer, y compris frames.
- Rendu rapide.
- Décodeurs graphiques intégrés.
- Révélation progressive des images.
- Gestion des datatypes.
- Interface ARexx puissante.
- Reconnaissance des applets Java possible dès que MOca sera disponible.
- Le puissant lecteur de news "NewYork" sera intégré.
- Pour le courrier, une version light de "Voodoo".
- et beaucoup plus...

Vos questions peuvent être adressées à Finale@Finale-Dev.com

A L'OMBRE DES SHADOWS

Si vous voulez monter un serveur WWW (Internet-Intranet), une solution plus évoluée que AWS est dorénavant disponible sur Aminet, Apache, basée sur Unix. La configuration est réservée à des utilisateurs chevronnés du TCP/IP. Pour plus d'informations : **<http://www.apache.org>.**

GVP RESCUE

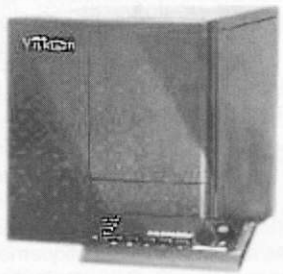
Une possibilité d'acquérir des produits GVP ou de réparer des chipsets AGA. On y trouve des cartes accélératrices, des accessoires vidéo, des périphériques et tout un bazar.
Les produits suivants sont disponibles avec disquettes d'installation et manuels (si existants) :

Accelerateurs pour A 2000 :
- 40/33 G-Force Card $495 avec 4 Mo de RAM.
- 030/50 G-Force Card $350 avec 4 Mo de RAM.

Accelerateurs pour A 1200 :
- 1230 030/50 $250.

Accessoires Video :
- Carte IV/24 $450.
- TBC Plus $425.

Autres produits GVP.
Téléphones $150.
Extensions I/O $95.
HC+8 Cartes SCSI $95.
530 Accelerateur Turbo pour A 500 $25.
500 HD $125.
Tél 00 (1) 910-790-3465 or E-Mail <73143.231@compuserve.com>



LA VIE AVEC DRACO

LECTEUR FAST DV

Voici un communiqué de FAST & SONY daté du 4 avril 97 :
Fast Electronic a signé un agrément OEM avec Sony Corp. Japon pour leur lecteur DV montable en baie d'ordinateur. Le lecteur DV est un lecteur interne haute vitesse pour cassettes mini-DV.
Il peut être utilisé pour fournir de la vidéo DV à des sytèmes de montage sur ordinateur comme Fast DV Master (ou MovieShop, NdT) ou pour enregistrer sur bande la vidéo une fois éditée.
En tant que partenaire international OEM (sauf pour le Japon), Fast vendra son lecteur DV seul ou accompagné du logiciel professionnel de montage DV Master (non-Amiga, NdT). La compagnie commencera à distribuer ce produit en juin.
Hiroshi Yoshioka, directeur général du département audio et vidéo Sony a déclaré : "Nous croyons que la technologie DV est parfaite pour le montage non-linéaire. Avec le lecteur DV, une grande qualité et un coût réduit, des systèmes de montage non-linéaire vont bientôt être disponibles."
Le lecteur Fast DV existe en formats standard pour une intégration facile dans les configurations PC existentes.
Il s'installe comme n'importe quel lecteur de CD-ROM avec la différence qu'aucun pilote ou logiciel d'émulation n'est nécessaire. Un câble standard DV est fourni pour pouvoir connecter la sortie du lecteur à la carte de montage.
A l'aide de ce câble, la vidéo DV, l'audio et les données de contrôle sont transmis grâce aux interfaces incluses IEEE 1394 (FireWire).
Il sera disponible en versions PAL et NTSC. Les utilisateurs peuvent enregistrer de la vidéo haute-qualité sur des caméscopes DV (comme les DCR-VX 1000, 9000 ou DCR-PC 7) et insérer directement leurs cassettes dans le lecteur DV.
Il existe des options enregistreur ou player externe DV. Le lecteur DV permet en outre de moins user le caméscope dans des manoeuvres intensives d'édition.
Le logiciel de Fast "DV Master" est capable de piloter le lecteur.
L'utilisateur peut transférer la vidéo originale sur disque dur en temps réel pour du montage vidéo non-linéaire, de l'audio ou de la post-production.
Une fois le montage terminé, le film DV achevé peut être retransféré sur la bande DV.

SAMPLE WRENCH

La nouvelle version promise (voir plus haut) ne fera pas appel aux audio channels si on ne le souhaite pas. Et justement, il se trouve qu'on ne le souhaite pas sur DraCo.

AHI AHI AHI ESTA

La version AHI 4 (voir plus haut) est là, précieuse pour nous Dracoïstes. Cette version corrige, au moyen d'un "dirty patch" de la toccata.library les inconvénients que je vous ai cités le mois dernier avec le fichier AHIToccataNoTask. Par contre, j'ai des doutes sérieux (bien qu'imprécis) sur la stabilité en conjonction avec ShapeShifter. Celui-ci plante plus quand AHI est sélectionné, bien que le son Mac soit bien rendu. Jusqu'à présent, mon impression est que la version 2 de AHI était la plus stable avec ShapeShifter sur DraCo.

AUDIOLAB 16

Le logiciel de trituration des sons AudioLab de Maurizio Ciccione a quelques ennuis à jouer les sons dans le bon ordre sur DraCo. Nous essayons d'y remédier, Maurizio et moi (plus Maurizio que moi d'ailleurs...) mais le logiciel semble stable sur DraCo.

VISUAL INSPIRATIONS

Consultez le site Visual Inspirations (Voir rubrique "Net").

X-DVE

ClassX Development est fier d'annoncer la sortie imminente de X-DVE 3.00 pour DraCo. Les utilisateurs enregistrés de la version 2.00 ou plus peuvent acheter la mise-à-niveau à un prix spécial (non-communiqué). Ceci est une annonce de Michele Puccini - ClassX Development (Italie) qui demande aux intéressés de rester à l'écoute.

IN TWO WEEKS

A la question que j'avais posée à tout le monde sur la liste Vidéotec :"Est-ce que quelqu'un a déjà reçu la version 4.2 de MovieShop avec le manuel anglais en Europe ?", la réponse d'Ibrahim Tertemiz (Ibi pour les intimes de la liste) a été claire: "No".

NET - NET - NET - NET

GRATISWARE

Un site où tout est gratuit. Je n'ai pas essayé. Faites-le vous-même. Il est tenu par Up2Day Telekommunikation GmbH, à Duisburg. <http://www.kostenlos.de>

VISUAL INSPIRATIONS

Un site particulièrement riche et varié : un magazine online pour tous les aficionados de LightWave, des échantillons sonores et Visual FX, un ensemble de Macros pour communiquer entre ImageFX et MovieShop (spécialement étudié pour utiliser tous les effets d'ImageFX dans les transitions de MovieShop) et bien d'autres choses encore...<http://www.violine.com>

En bref - En bref

Encore un nouvelle carte audio

"Melody" de chez Kato Development. Prions, mes bien chères soeurs, mes bien chers frères, pour en savoir plus prochaînement.

Baker Beans

Heinz Wrobel, un des pères du Walker, met la dernière main à la version 3.0 de Envoy.

Datatype HTML

Un nouveau datatype HTML : HTDS <http://home.pages.de/~Ruppert/amiga/HTDS.html>.

ADPRO

Lisez la rubrique Real 3D, un script pour faire des textures sans joints peut se télécharger.

PhotoAlbum et CyberShow

Les deux programmes cousins sont vendus dorénavant ensemble, dans leurs versions respectives 2.5 et 8.1 pour DM 50. Entretemps les versions actuelles sont 3.0 (qui permet de sauvegarder les préférences) et 8.2a. Les démos se trouvent sur Aminet (gfx/misc/photoalbum30.lha et gfx/board/cybershow82a.lha).

EZpager

Des améliorations dans cette version 1.8 par rapport à la version 1.4 de ce logiciel pour radio-amateurs sont surtout à trouver dans la plus grande tolérance vis-à-vis des erreurs, toutes les stations sont joignables de l'étranger, les textes sont en allemand et en anglais, Les routines d'exportation travaillent dans un esprit index-orienté. D'ici que vous lisiez ces lignes, le développement de Cityruf et Omniport auront passé la phase bêta. DM 49, la mise-à-niveau DM 15. [Flake & Bierei GbR]

Voyager NG

Une nouvelle version vient de sortir, la 2.70. Il s'agit d'une version bêta en attendant la 3. Bien des balises HTML 3.2 sont reconnues à présent. Mes pages montrent enfin les couleurs de mes textes. Les images PNG sont décodées en interne (il est pourtant malheureusement difficile de les utiliser puisqu'elles ne sont pas reconnues par Netscape). Des bogues ont été résolues. Malheureusement, d'autres ont été ajoutées. Ainsi, les images GIF servant de lien qui ne sont pas traitées avec une couleur transparente sont toutes noires. Je regrette personnellement la gestion désastreuse du cache, extrêmement lent, avec ces noms de fichiers débiles. La gestion du cache de IBrowse est parfaite, rapide et permet même de naviguer hors connexion. Pourtant, comme dirait Jac, c'est Voyager qui respecte le mieux le HTML, et son interface est très souple, grâce à MUI.

Cinéma 4d

Finalement disponible en anglais. DM 1302. [Maxon]

Personal Paint

Toujours des nouveautés intéressantes chez notre ami Michele Battilana. En conjugaison avec la version 40.100 de CyberGraphX, un nouveau module "CPU Blitting" permet de ne pas se servir de la

SERELE MICRO INFORMATIQUE

CENTRE TECHNIQUE FRANCE AMIGA TECHNOLOGIES

22, ROUTE NATIONALE 190
78440 ISSOU

TEL : 01 30 42 77 77
FAX : 01 30 42 77 33
EMAIL SERELE@wanadoo.fr

SERVICE APRES VENTE

DEPANNAGE DE TOUT AMIGA
INTERVENTION RAPIDE SUR RENDEZ-VOUS, OU EXPEDIER LE MATERIEL. DEVIS GRATUITS.

COMPOSANTS SPECIFIQUES

A500 A2000

- **CHAQUE COMPOSANT** 190 F
- **SUPER DENISE ECS** 250 F
- **ALIMENTATION externe** 350 F
- **DRIVE INTERNE 880 K** 350 F
- **SOURIS AMIGA** 250 F

ROMS ET KICKSTARTS

- KICKSTART 1.3 ..... 150 F
- KICKSTART 2.04 37.175 ... 190 F
- KICKSTART 2.05 37.350 ... 250 F
- KICK 37.175 A3000 ..... 390 F
- KICKSTART 3.0 A1200 ..... 290 F
- KICKSTART 3.1 A1200 ..... 350 F

COMPOSANTS et ACCESSOIRES

- CABLE PERITEL AMIGA 70 F
- CABLE DIN/DB23 ..... 100 F
- CABLE DB9/DB23 ..... 100 F
- CABLE PERITEL CD 32 .. 190 F
- CABLE PARNET (c) ..... 100 F
- NAPPE 2.5"/2.5" ..... 90 F
- NAPPE 2.5"/2.5"/3.5" ..... 190 F
- Adaptateur SC1438/VGA 100 F
- Adaptateur AMIGA/VGA 170 F
- TTL 74FCT240 ..... 50 F
- VENTILATEUR miniature 90 F
- VENTILATEUR standard 100 F
- OSC. à QUARTZ 50/60/64 90 F
- SUPPORT 44 PINS PLCC 40 F
- SUPPORT 84 PINS PLCC 50 F
- **CARTE RESEAU A500** .... 200 F
- PLAQUE TOWER 1200 .. 220 F
- THT de moniteur 1083/84 290 F
- **Interface A1200 clavier PC** 490 F
- **Interf. A1200 Clav. 2/3000** 290 F
- **Souris ATECH avec tapis** 190 F
- **DISQUE DUR 3.5 1 GIGA** 1390 F
- **DISQUE DUR 3.5 2 GIGA** 1790 F

NOUVEAUTE

RACK 19 POUCES 3U
spécial A1200
pour video professionnelle
nu 1390 F
toutes options .... NC

ACCESSOIRES POUR TOURS

Alimentation PC 200 W 270 F
Adaptateur alim PC-A1200 170 F

Lecteur PC 190 F
Adaptateur lecteur PC / 880 K 150 F

Clavier PC 105T 150 F
Adaptateur A1200/Clavier PC 490 F

LECTEUR CD quad int. 460 F
LECTEUR CD oct. int. 690 F

MED-TOWER, sans alimentation 250 F
PLAQUE arrière A600/1200 220 F
(réalisée en Dural et pré-découpée)
pour tous modèdes de medium PC

A 1200 4000

- CIA 8520 PLCC ..... 290 F
- DENISE 8373 PLCC ..... 250 F
- **SUPER BUSTER -11** ..... 250 F
- FAT GARY -02 ..... 250 F
- RAMSEY -07 (épuisé) 250 F
- CARTE CPU 040 / 25Mhz 1800 F
- GAYLE AA, A1200 ..... 250 F
- ALICE 8374 ..... 250 F
- **LECTEUR 1.7 MO A4000** 590 F
- CLAVIER A4000 ..... 500 F
- **ALIM 200 W genre PC ...** 490 F
- **TOWER 1200 .....** 1290 F
- **CLAVIER A1200 .....** 250 F
- **CARTE MERE A1200 .....** 2000 F

KITS

- MANUEL Workbench 3.1 . 250 F
- KIT DISQUETTES 2.05 ..... 150 F
- KIT DISQUETTES 3.0 ..... 290 F
- KIT DISQUETTES 3.1 ..... 290 F
- OS 3.1 A500/A2000 ..... 990 F
avec Super Denise ECS
- OS 3.1 A1200/3000/4000 990 F

TOURS AMIGA 4000

KIT COMPRENANT

- **BOITIER BIG TOWER**
- **CARTE 7 SLOTS, dont 2 VIDEO**
- **NOTICE, en Français (disquette)**

2990 FRANCS

TOURS AMIGA 1200

KIT COMPRENANT

- **BOITIER MEDIUM TOWER**
- **INTERFACE CLAVIER PC**
- **CLAVIER 102 TOUCHES PCAT**

1490 FRANCS

MONTAGE par nos soins 250 F

INFOS INFOS INFOS

AFIN DE POUVOIR CONTINUER A VOUS SERVIR, SERELE SE DECENTRALISE PROCHAINEMENT EN PROVINCE

Les services resteront inchangés
La région choisie est la Bourgogne, compromis géographique entre le Nord et le Sud.
Merci de votre fidélité et de votre compréhension

PROMO VACANCES

AMIGA 1200 MAGIC

2590 F

VENTE SUR PLACE **DU LUNDI AU VENDREDI, de 9H00 à 12H30 et de 14H30 à 18H30**
VENTE PAR CORRESPONDANCE
COMMANDE SUR PAPIER LIBRE, joindre le règlement par chèque ou par mandat
Forfait expédition : ajouter 85 F, ou contre-remboursement et appareils, ajouter 125 F

Chip-RAM pour l'image en cours de travail. L'image peut-être ainsi stockée en Fast-RAM ce qui accélère les opérations et ne limite plus la taille des images aux couloirs étriqués de la Chip. [Cloanto]

Sample Wrench

Un vieux programme sous interface OS 1.3 pour gérer les échantillons audio. Oui, mais une nouvelle version arrive et une démo peut être téléchargée sur **<http://www.dissidents.com>.**

X-Trace

Un nouveau produit d'un genre souvent délaissé sur Amiga: un convertisseur bitmap-vecteur. Il s'agit d'X-Trace.
<http://www.imn.th-leipzig.de/~rschuet/XTrace.html>

Metaview

Un convertisseur DXF, WMF et AMF vers DR2D. On le trouve sur Aminet, mais les utilisateurs enregistrés Draw Studio peuvent obtenir une version spéciale en mentionnant "MetaView Request" et son numéro d'enregistrement sur <ftp://ftp.haage-partner.com/DrawStudio>. On y trouve également un convertisseur de clips ProDraw vers DR2D. [Haage & Partner]

Cloante parmi les siens

Devant l'abondance d'envois pour les produits Cloanto et plus particulièrement Personal Paint, un répertoire spécial lui est dorénavant consacré sur Aminet : "biz/cloan". On y trouve le PBlit68K évoqué plus haut.

HA HA

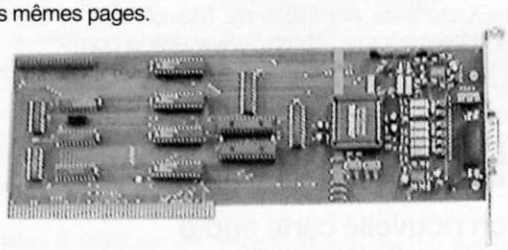
Frank Dodd, un Realer britannique écrit : "J'ai joué récemment avec UAE (Usable Amiga Emulator) sur mon PC. Ce qui m'a le plus impressionné, c'était de pouvoir me servir de mon vieux DevPac Assembleur ! Je vais pouvoir reprogrammer pour Amiga".

MYST

Le gros succès PC de ce jeu d'aventure et l'expérience Amiga de ses concepteurs (Capital Punishment) les a conduits à sortir Myst sur Amiga (pour l'été).

Prelude

Voici la première photo de la carte audio Prelude prédite le mois dernier dans ces mêmes pages.



Tests allemands

PC-TASK

Logiciel d'émulation MS-DOS.
Test: Amiga Magazin 05/97.
Marque: Quasar Distribution.
Version: 4.1.
Prix: DM 160.
Positif: Emulation 486 complète. Pas trop lent. Manuel bien fait. Windows 3.11 fonctionne.
Négatif: Programme de présentation un peu vieux. Peu d'émulateurs.
Verdict: 7 %. Mention bien.

PCx

Logiciel d'émulation MS-DOS.
Test: Amiga Magazin 05/97.
Marque: BlitterSoft.
Version: 1.1.
Prix: DM 150.
Positif: Bonne émulation Hard. Emulateurs ASPI. Installation facile.
Négatif: Lent. Manuel rudimentaire. Pas de réelle émulation Pentium.
Verdict: 71 %. Mention bien.

MIAMI

Logiciel de pile TCP/IP.
Test: Amiga Magazin 05/97.
Marque: Nordic Global Inc.
Version: 2.0g.
Prix: DM 30.
Positif: Fonction d'apprentissage des caractéristiques Internet et modem. Gestion des cartes réseau. Très amical pour les débutants.
Négatif: néant.
Verdict: 92 %. Mention très bien.

Draw Studio

Logiciel de dessin vectoriel et d'impression.
Test: Amiga Magazin 05/97.
Marque: Haage & Partner.
Version: 1.1.
Prix: DM 229. M-à-j DM 49.
Positif: Version allemenade et version anglaise. Beaucoup de cliparts et de fontes. Livré avec Texture Studio et Image Studio.
Négatif: Texture Studio ne travaille qu'avec un coprocesseur mathématique.
Verdict: 86 %. Mention très bien.

HyperCOM 4

Carte d'extension de 4 ports-série.
Test: Amiga Magazin 05/97.
Marque: VMC Harald Frank.
Prix: DM 189.
Positif: Taux de transfert extrêmes (460 kbits/s). Charge faible sur le processeur. Possibilité de monter jusqu'à 5 cartes dans la même machine. Extensible jusqu'à 2 ports-série et un parallèle.
Négatif: Les ports ne sont pas mentionnés sur la platine. Notice un peu précaire.
Verdict: 87 %. Mention très bien.

AIR MAIL

Logiciel d'e-mail.
Test: Amiga Plus 05/97.
Auteur: Danny Y.Wong.
Version: 4.1.
Prix: DM 69.
Positif: Emploi facile. Fonction de filtre pour les news.
Négatif: Nécessite une programme externe pour décoder les fichiers attachés. Notice en anglais.
Verdict: 86 %. Confortable et puissant malgré le non-décodage intégré.

ISDN-BLASTER-Z2

Carte Numéris pour Zorro-II.
Test: Amiga Plus 05/97.
Marque: RBM.
Prix: DM 370.
Positif: Gestion des différents protocoles. Occupation réduite du processeur. Concept logiciel bien vu. Jusqu'à deux connexions distinctes par carte.
Négatif: Prix élevé. Certains détails pourraient encore être améliorés. Documentation insuffisante.
Verdict: 92 %. Il n'y a à ce jour que peu d'alternatives à ce produit.

CYBERVISION 64/3D

Carte graphique.
Test: Amiga Plus 05/97.
Marque: phase 5.
Prix: DM
Positif: 1280 x 1024 en 16 bits 85 kHz. Reconnaissance automatique du bus.
Négatif: Le commutateur de moniteur manque en version standard.
Verdict: 89 %. Mention très bien.

IBROWSE

Logiciel browser pour l'Internet.
Test: Amiga Plus 05/97.
Marque: Omnipresence.
Version: 1.1.
Prix: DM 99.
Positif: Beaucoup de fonctions. Manipulation facile. Gestion des tableaux. Hotlist bien hiérarchisée.
Négatif: Parfois très lent.
Verdict: 89 %. IBrowse étonne par sa richesse de fonctions et son interface graphique très bien organisée. Mais le programme devrait être un peu plus rapide.

MIAMI

Logiciel de pile TCP/IP.
Test: Amiga Plus 05/97.
Marque: Nordic Global Inc.
Version: 2.0i.
Prix: DM 70.
Positif: Configuration simple et exemplaire. Compatible AmiTCP.
Négatif: Gros besoin mémoire.
Verdict: 93 %. La plus rapide et plus confortable connexion à l'Internet.

STYLUS COLOR 600

Imprimante à jet d'encre piézo.
Test: Amiga Plus 05/97.
Marque: Epson.
Prix: DM 699.
Positif: 1440 ppp. Qualité étonnante en couleurs. Vitesse éleveée. Prix intéressant.
Négatif: Néant.
Verdict: 95 %. Nouvelle référence au point de vue relation qualité-prix. A recommander absolument.

PC TASK

logiciel d'émulation MS-DOS.
Test: Amiga Plus 05/97.
Marque: Quasar Distribution.
Version: 4.0.
Prix: DM 148.
Positif: Installation facile. Echange direct entre l'émulation PC et AMiga. Manuel bien fait. Nettement plus rapide que la version précédente.
Négatif: Peu stable. Problèmes avec cartes graphiques. Très lent sous Windows.
Verdict: 75 %. Suffisant pour de courtes incursions dans des applications faciles.

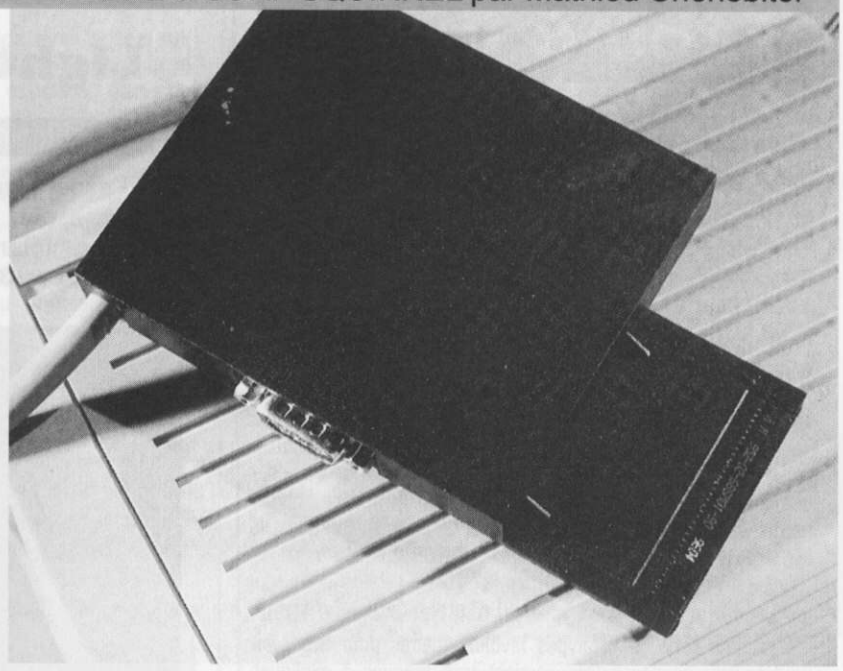
DIGIPEN 604, 606, 906

Tablettes graphiques
Test: Amiga Plus 05/97.
Marque: Micronik.
Prix: DM 159, 189, 229.
Positif: Installation facile. Très bonne définition et haute précision. Zone de travail définissable.
Négatif: Pseudo-boutons peu pratiques à configurer.
Verdict: 92 %. Bonne alternative pour les graphistes amateurs, malgré les pseudo-boutons.

Interface SCSI et série pour votre 1200

Deuxième mouture...

Légèrement plus large que le Squirrel Classic (le premier), le tout nouveau Surf Squirrel se présente exactement de la même manière : une petite carte noire qui vient s'enficher tout naturellement dans le port PCMCIA de votre Amiga 1200. Pour les (nombreux) possesseurs d'Amiga 1200 montés en tour, pas de panique, il existe désormais des solutions pour bénéficier de la prise PCMCIA.



Le package

Il se compose quant à lui de quelques publicités des produits HiSoft, de la carte d'enregistrement, de trois disquettes et du manuel. Ce dernier est un petit livret avec une reliure en spirales (très pratique) au format A5, malheureusement dans la langue de Shakespeare. Il est très bien fait et très agréable à lire pour quiconque maîtrise un peu l'anglais. Il comporte en effet quelques chapitres didactiques (SCSI I contre SCSI II, ou encore quelques informations sur le port série), il explique, pas à pas comment installer le Surf Squirrel, comment installer des unités SCSI, comment partitionner un disque dur SCSI avec l'utilitaire livré, SuirrelHDToolBox ou encore la manière d'utiliser des jeux CD32. Passons maintenant aux disquettes d'installation. Elles sont au nombre de trois: une disquette d'installation des programmes du Surf Squirrel proprement dit, et deux disquettes de programmes provenant d'Aminet. Bien que ceux-ci ne soient pas de toute première fraîcheur, ce sont ce que l'on peut appeler des "valeurs sûres" (DiskSalv, Reorg, YACDP pour sampler depuis les lecteurs CD ...). Procédons donc à l'installation des programmes du Surf Squirrel.

La procédure d'installation

On insère la disquette dénommée Master Disk dans le lecteur de disquettes, on clique sur l'icône Surf-Install et .. ça ne marche pas. Une erreur a du se glisser dans la programmation du script, celui-ci utilise la police par défaut du WorkBench (topaz.font), ce qui fait que les messages sont complètement en dehors de la fenêtre avec la police que j'utilise (XEN.font). La solution consiste à abandonner l'installation, à recharger la police par défaut, et à recommencer. Voilà, c'est déjà nettement mieux. De nombreux choix s'offrent alors à vous : installer les logiciels du SurfSquirrel et les émulateurs CDTV/CD32 sur disque dur, faire un disquette boot avec l'émulateur CDTV/ CD32, faire des disquettes boot pour des disques durs externes ... Je décide de tout installer sur mon disque dur. Le script va alors créer plusieurs répertoires (SquirrelSCSI, CD32 et NonVolatile). C'est bon, on peut rebooter pour vérifier si tout s'est bien passé.

Au boot, si vous avez choisi cette option lors de l'installation, le Surf Squirrel va d'abord monter toutes les unités SCSI connectées. Les tests ont été effectués sur des disques durs, lecteurs de CDROM, scanner A4, graveur de CD-R, lecteur Zip le tout sans aucun problème, sauf pour le Zip où l'inconvénient était qu'il fallait rebooter à chaque changement de cartouche. Il existe maintenant de nombreux utilitaires sur Aminet qui peuvent vous éviter ces quelques désagréments. L'interface SCSI me semble de très bonne qualité (je n'ai en effet pas pu tester d'autre interface SCSI pour A1200 afin de vous fournir un comparatif), et je le répète encore une fois: tout s'est passé sans le moindre souci. Mais les possesseurs du Squirrel Classic se disent qu'il n'y a finalement rien de nouveau. Eh bien, si: comme annoncé en titre, le Surf Squirrel est doté d'un nouveau port série à grande vitesse. Il convient en effet de savoir que notre Amiga fétiche est doté d'un port série antédiluvien qui ralentie toutes vos con nections. Et maintenant que les modems rapides (33.600 bps) sont très largement démocratisés, il était déplorable que les transferts soient ralenties à cause du goulot d'étranglement que constitue notre port série. Lors de l'installation, un nouveau device a été copié dans le répertoire Devs, il s'agit du squirrelseriel.device. Il suffit juste de remplacer le nom serial.device par celui-ci dans votre dialer (Miami ou Term par exemple) et d'augmenter la vitesse du port série, toujours dans le dialer (pour ma part, j'ai réglé la vitesse à 115200 bps).

Notez bien qu'HiSoft a fait le choix judicieux d'un prise 9 broches alors que le port série initial de l'Amiga est un port 25 broches: les modems externes étant conçus pour PC sont pour tous livrés avec un câble 9 broches ; le Surf Squirrel vous fera donc faire une économie substancielle d'environ 100 FF.

Je dois bien avouer que j'avais des doutes avant d'essayer ce nouveau port série: eh bien j'ai été très agréablement surpris. La vitesse des connexions est réellement augmentée dans un facteur non négligeable.

Un exemple concret :

lorsque je faisais du FTP sur le site Grolier, j'atteignais avant difficilement les 2000 cps en pleine journée. Maintenant, je dépasse allègrement les 2700 cps voire les 2800 cps (avec un modem 33.600 bien entendu). La deuxième économie que vous fera réaliser le Surf Squirrel se verra donc sur vos facture téléphoniques qui seront allégées, au grand dam de France Telecom.

Conclusion

Je dirais que HiSoft, avec le Surf Squirrel, nous a concocté une interface très pratique pour notre A1200. Celui-ci peut enfin jouer dans la cour des grands et profiter des nombreux périphériques SCSI: scanner, Zip, Jazz, lecteurs de CDRom, graveurs ... Le port série haute vitesse est très utile pour les connectés, mais je ne sais pas si le prix sera vite rentabilisé. Cela dépend du nombre d'heures que vous passez à ... surfer!

Configuration du test : A1200 avec Blizzard IV 16 Mo et disque dur 635 Mo. Le modem utilisé avec le port série haute vitesse est un Cardinal 33.600 bps.

Un grand merci à Pierre pour le lecteur CDRom, à Seb pour le disque dur et le graveur, et enfin à Bô pour le Zip.

Expo à Trèves

Les derniers irréductibles, non pas gaulois mais germains, se sont réunis, les 19 et 20 Avril, sur invitation du club Amiga1 dans les locaux de l'Université de Trèves. Nous avons eu la joie, durant ces deux jours, de retrouver, dans une ambiance très chaleureuse, tous les participants de la première édition, et même plus.

Non loin de l'entrée, le stand de l'ingenieur büro **Raach**, concepteur du **Topolino** (petit adaptateur permettant de brancher une souris PC sur Amiga), nous avez amené un nouveau boîtier **multiswitch** très intéressant qui permet de partager la souris, le clavier et le moniteur entre un Amiga et un PC, ou deux Amiga.

Juste à côté, **Stefan Ruppert**, étudiant en informatique, faisait une démonstration de son **HyperText-DataType-System** (HTDS).

C'est une série de datatypes révolutionnaires pour *Multiview* dont toutes les possibilités seraient trop longues à expliquer. L'intégration d'images (dont vous avez les datatypes), de macro commandes dans les guides, est maintenant possible. La barre de boutons dans Multiview est configurable pour chacun des datatypes du package. Un **datatype HTML** est disponible dans la dernière version, sur *Aminet* depuis début Avril. Il permet même d'utiliser Multiview comme un navigateur web. Shareware: 40DM

ProDAD présentait son tant attendu **pOS**, qui tournait sur un 4000/60. Une version démo pour Amiga devrait être disponible courant Mai sur Aminet, et la commercialisation est prévue pour le mois d'Août. Prix annoncé: 99DM (env.350F)

Haage & Partner tentait de nous démontrer qu'avec *ArtEffect2.0* assisté par *PageStream* et *DrawStudio,* l'Amiga n'avait plus grand chose à envier aux PCs ou aux MACs dans le domaine de la P.A.O.

Mikronik nous a dévoilé un "Amiga1500". Tour **Infintiv** avec son tout nouvel **adaptateur Zorro III**, fourré avec une carte mère de A1200 + une **Blizzard PPC603e à 120 MHz**, le tout accommodé à la sauce CyberVision 64/3D. Je dois avouer que c'est un mélange assez détonant même s'il on n'a vu, pour l'instant, que quelques démos livrées par Phase5. Donc toute une équipe s'était déplacée pour l'occasion.

Final Development avait fait le voyage pour essayer de nous présenter une version bêta de leur tout nouveau navigateur *WebCruiser.* Le **Dr Kittel**, sous l'emblème de **PIOS**, tenait des conférences pour les développeurs.

Même Mr **Petro Tyschtschenko** s'était déplacé, mais il s'est refusé à toutes déclarations précises sur les intentions de Gateway 2000.

RBM computer, Eagle computer, Titan computer *(Artstudio, BurnIt)*, **Albrecht Computer Technik** (carte son **Prelude**), **Kato Development** (carte son **Melody**), **Angela Schmitt** *(MakeCD)*, **Stefan Kost** *(SoundFX)*, **Heinz Wrobel** *(Envoy3.0)*, **Ignatio Souvatzis** *(NetBSD)*, **Jochen Schleider** *(Présentations Multimedia)*, le **APC&TCP computerclub** *(Flyin'High)* ont eu la gentillesse de répondre, aussi, à l'appel de Peter Bilstein (président du club Amiga1) pour animer et répondre aux questions des visiteurs durant ces deux jours.

J'espère n'avoir oublié personne. Ah si! **Village Tronic**, dont nous n'avons vu personne :(Ils n'ont peut-être pas trouvé l'Université de Trèves ?

Merci encore à Peter Bilstein pour son accueil.

Sur ce, encore une "Longue vie à l'Amiga" et, à l'année prochaine.

Pascal Chiozzi

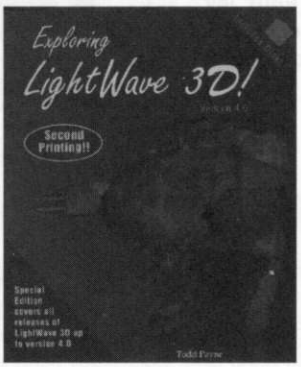
Pour tous ceux qui désirent plus d'informations:
"www.gms.lu/~amiga1/mtt97/index.html"

REVUE LITTERAIRE par Thiérry Lamblot

LightWave par la main (2)

«Exploring LightWave 3D» et «Power FX»

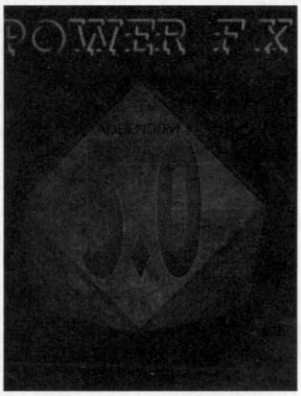
J'espère que cette nouvelle série consacrée à LightWave vous a plu. Nous continuerons ce mois-ci avec deux nouveaux volumes toujours rédigés en anglais: «Exploring LightWave 3D» et «Power FX».



Exploring LightWave 3D

Ce livre écrit par Todd Patne est en fait une réédition et propose une approche de *LightWave* version 4 (dommage) en 17 chapitres et 450 pages. Une disquette contenant les objets et scènes des exercices abordés accompagnent ce livre.

Ce volume n'a pas la prétention de vous initier aux techniques les plus pointues de la 3D avec Lightwave mais constitue plutôt un complément de la documentation du programme. Lors de la découverte de ce volume, je dois avouer que je me suis posé la question de savoir quelle pouvait en être sa vocation. Puis, en le feuilletant, j'ai bien vite découvert son originalité. Il reprend à peu près tous les aspects abordés par la documentation, mais d'une façon beaucoup plus didactique avec, à chaque fois, des exercices bien construits. Les croquis et les captures d'écrans y sont nombreux et il y a fort à parier que ces exercices ont été répétés par une main innocente tant l'auteur a eu le souci du détail pour ne pas perdre son lecteur en cours de route. Une des originalités de ce livre: les chapitres 14, 15, et 16, où sont abordés des aspects souvent ignorés de la plupart des publications: la préproduction, la production et la post-production. Les meilleurs images ne donnent pas toujours les meilleures réalisations et il est important de déterminer ce que l'on veut montrer. Ici est expliqué l'importance de réaliser un storyboard. L'auteur communique un exemple très détaillé de storyboard accompagné de quelques croquis.



Power FX (addendum v5)

Vous l'aurez deviné, ce livre écrit par Alan Chan concerne Lightwave 5 et aborde les nouveautés par rapport à la version 4. Cent soixante quinze pages agrémentées de nombreuses captures d'écran en deux chapitres: un pour le layout et un pour le modeleur, le tout bien complété par des captures d'écrans. On ne pouvait pas faire plus simple. Ce livre devrait intéresser en priorité les utilisateurs PC puisque certains aspects abordés ne concernent actuellement que les utilisateurs de ces machines: réalisation de textures avec Photoshop, Open GL.. La partie assurément la plus intéressante et la plus importante de cet ouvrage est celle consacrée à la fonction "Metaform" et à l'utilisation des "MetaNurbs". Vous apprendrez d'ailleurs à créer un scorpion plus vrai que nature en faisant appel à ces fonctions.

Conclusion

Exploring Lightwave intéressera les débutants qui souhaitent aborder Lightwave d'une façon pratique en effectuant des exercices. L'utilisateur confirmé optera pour *Power FX* en complément de FX Kit. Je vous retrouve le mois prochain pour une nouvelle littérature consacrée à Lightwave.

En vente chez AGMO (Paris) en VPC
Exploring Lightwave : 460 F
Power Fx : 250 F

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY** rubrique **DUC**

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	645 F	**ACTION PAD (JOYPAD)** - Amiga seul.	**125 F - 2 pour 220 F**
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA < = > PC (doc. F)	120 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA:45F - les 2:	80 F	SOURIS CD 32 ou AMIGA (précisez SVP)	125 F - 2 pour 220 F
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	25 F - 3 pour 50 F	Câble NULL MODEM multistandard 5m: 145 F - 10m:	165 F
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas	425 F	QUADRUPLEUR de MANETTES:	50 F - 4 pour 150 F
Carte MAGNUM **extension RAM A1200** - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	**375 F**	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	**595 F**
Circuit CIA 8520 PLCC 391078-01 pour A1200	**145 F**	Circuit 8375 (318069-16) A500/2000	55 F - 2 pour 95 F
PAULA 8364(252127-02) Amiga500/2000	55 F - 2 pour 95 F	Circuit GARY 5719 (318072-01)	55 F - 2 pour 95 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 500	285 F - 2 POUR 500 F	LECTEUR INTERNE AMIGA 600	285 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 1200	285 F	ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32	225 F

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

PC TASK 4.1: 625 F TTC Port compris

Version complète multilingue sur écran: FRANCAIS /Anglais /Allemand
disquettes commerciales originales + manuel original complet
(Processeur 68020 -ou mieux- requis)

* * * \

Du chunky pour notre AGA!

La carte Graffiti

La plupart des Amigaïstes que nous sommes savons bien ce qu'il manque à notre bon vieil AGA: un mode chunky, pour faciliter l'affichage d'objets et permettre des jeux et logiciels 3D plus rapides sur nos machines travaillant en planar. Ce mode qui nous fait cruellement défaut, voilà qu'un constructeur allemand nous le propose sous la forme d'une "carte graphique", joliment nommée Graffiti.

Présentation du matériel

Proposée pour tous les Amiga (comprenez OCS, ECS et AGA), ce petit boîtier noir assez lourd se branche directement sur la prise RGB de votre machine. Disposant d'un pass-through (extension de port), il vous suffit ensuite de brancher votre câble péritel ou autre sur la sortie de la Graffiti. Deux jumpers pour configurer AGA ou OCS, on allume et l'installation est faite. Bien qu'une disquette soit fournie (contenant un viewer et des pilotes pour Shapeshifter), aucune installation software n'est requise, ce qui ravira tous ceux qui frissonnent au son des mots "library" et "handler".

Sur Internet, c'est la page Web de Blittersoft qui vante les mérites de la chose: l'argument principal avancé par le revendeur britannique est que cette carte permet un "mode chunky rapide", et qu'elle rend "plus facile l'adaptation de jeux comme Doom ou Dark Forces en provenance du Mac". L'accélération graphique d'émulateurs comme Shapeshifter ferait aussi partie des prouesses de la Graffiti. Vous connaissez la curiosité qui anime un amigaïste dès que l'on prononce les mots "chunky" et "Doom", aussi ai-je couru le risque d'acquérir la bête et de prendre au pied de la lettre les arguments de vente de Blittersoft... Au final, vous allez voir qu'on est pas prêt d'avoir un vrai mode chunky sur Amiga 1200...

La Graffiti et ShapeShifter.

Il a fallu du temps pour réunir tous les éléments, mais grâce à Aminet, tout s'est bien passé. Après avoir donc récupéré la version non enregistrée de SS 3.6, une version Freeware du Système 7 du Mac et l'empcd.device pour lire les CR-Rom, j'eus la joie de découvrir chez le buraliste du coin pour 50F environ, 3 CD Mac comportant 63 démos de jeux. Parmi les meilleurs: *Dark Forces, Marathon* (LE *Doom* du Mac) et *Wolfenstein 3D*. Le tout fut donc essayé avec la Graffiti, sur un A1200 avec 68040/40 MHz. Bam!

Le Mac explique gentiment qu'il n'aime pas le mode de l'écran... Alors, nouvel essai, en PAL Haute Res Entrelacée 640x480, ça passe.

Je lance DarkForces (au passage, il faut 16 Mo pour tout faire tourner correctement, 8 Mo c'est trop juste, le Mac aurait-il chopé la Windowsmania?). Incroyable, le jeu tourne. Incroyable, le son passe nickel. Mais... zut c'est incroyablement lent et saccadé, il faut baisser la taille de la fenêtre au maximum pour trouver une VBL acceptable...

Idem pour Marathon: encore plus lent et saccadé...

Et pour Wolf3D, ça devient acceptable mais en quart d'écran seulement, et n'oublions pas que ce n'est qu'un Wolf. Il faut quand même mettre la relative lenteur des jeux sur le compte de l'émulation.

Et puis les Doom-like ont une légère tendance à être mal codés en C... Toutefois, en essayant *Sam et Max*, un jeu d'aventures de LucasFilm, le problème est le même. Seuls les personnages bougent et le driver Graffiti grâce à un buffer MMU ne retrace que les pixels qui ont changé de couleur. Le jeu tourne, musique parfaite, dialogues etc... Mais dès que l'on a le malheur de se déplacer, le scrolling est immonde, le tout ralentit à fond. Inutile également de parler de logiciels comme Photoshop qui, s'ils tournent correctement, sont d'une lenteur effroyable. Shapeshifter n'est PAS mis en cause, le tout devrait très bien fonctionner avec une "vraie" carte comme la Picasso ou la Cybergraphx, mais les Amiga 1200 ne peuvent malheureusement pas en profiter. Premier argument en l'air.

La Graffiti et les jeux spécifiques Amiga

Deuxième argument, la Graffiti permet plus facilement de coder des Doom-like sur Amiga. Deux jeux du genre offrent un mode Graffiti sur Amiga: Nemac IV et Trapped. Chouette: la démo jouable de chacun se trouve dans Aminet/game/demos.

Allez, test.

Hélas rien ! Aucun changement par rapport à l'AGA. Trapped permet de passer en mode Graffiti par l'appui d'une touche, donc facile de voir la différence. Oui mais justement, il n'y en a aucune... Idem avec Voxel 087, un voxel à la Comanche où l'on peut passer en mode Graffiti en appuyant sur F10: aucune différence perceptible au premier coup d'oeil. Au deuxième, il y a bien un petit quelque chose lorsque l'on pivote sur soi-même, mais rien de bien transcendant. La démo The Gate d'Artwork prévue également pour Graffiti ne va pas plus vite non plus. Deuxième argument, exit...

La Graffiti et ma télé

J'avais oublié...

La première fois que j'ai connecté la Graffiti à mon 1200 et que j'ai branché le tout sur ma télé, rien ne s'est produit. La télé continuait comme si de rien n'était. Il aura fallu l'intervention d'un ami en IUP pour remédier à ce problème. Pour les bricolos sachez que le canal 23 de la Graffiti n'est pas connecté. Or le canal 23 c'est celui de sélection TV/AV, par lequel passe l'image de l'Amiga. Sur un écran moniteur, pas de problème mais sur une télé... Il a donc fallu souder un fil reliant le signal 23 de l'entrée de la carte au signal 23 de sortie. Pour cela, il a fallu dessouder la Graffiti et l'ouvrir. Tout le monde n'aura peut-être pas envie d'en faire autant, et on le comprendra. J'ai envoyé un mail à ce sujet au constructeur de la carte, aucune réponse ne m'est parvenue à ce jour...

La Graffiti et mon porte-feuille

Je crois que c'est le seul qui a senti la différence. Cing cents francs pour un boîtier noir branché sur le RGB c'est cher et inesthétique. Il fallait bien le tenter, le chant des sirènes était alléchant. Mais de mode chunky, nenni. D'autant qu'un autre ami a compris comment marchait la carte. En désassemblant le driver vidéo Graffiti pour Shapeshifter, il a découvert que bien que l'on n'ait plus à convertir les pixels de Chunky en Planar, il faut néanmoins les "préparer" et les écrire en Chip Ram.

Vous l'aurez compris, le mal est fait : préparation des pixels + écriture en Chip = conversion Chunky To Planar...

A noter également que depuis, j'ai lancé Shapeshifter avec un driver AGA appelé TurboEVD (c'est à ce jour le plus rapide et il est Freeware) et je n'ai noté aucune différence, à l'utilisation avec la Graffiti.

Dernière minute: comme vous avez pu le lire dans les potins de Ramses, il y a quelques temps dans ANews, l'idée d'une Graffiti.library pour la compatibilité CyberGraphix a été abandonnée par les constructeurs de la carte. Toutefois, il existe un mode Graffiti dans Picasso 96 dernière version, le pilote des Picasso IV. Donc, en théorie et sans avoir vu tourner l'ensemble, les applications tournant sous Picasso "devraient" bénéficier de nouveaux modes d'écran, grâce à la Graffiti. Mais ceci reste théorique et un peu douteux, vu les performances générales de cette carte (d'ailleurs vendue sous le nom bizarre "d'adaptateur graphique")

Conclusion

La seule hypothèse qui puisse sauver cette "carte" serait que les codeurs ne l'aient pas encore bien utilisée. Mais j'en doute de plus en plus, seul une démo ou un jeu spécial Graffiti qui en mette plein la vue serait susceptible de faire changer d'avis. Reste que sur un Amiga OCS, il est possible de voir des images en 256 couleurs (un driver est fourni avec la carte). Il devient également possible de lancer les quelques jeux ou applications possédant une mode Graffiti. Mais les possesseurs de 500 ou de 2000 feraient mieux de se tourner vers le 1200 ou d'attendre le prochain Amiga plutôt que de perdre 500 Frs. Car hélas, cette "carte" n'est pas le miracle auquel on aurait pu s'attendre...

Chez les revendeurs Amiga, prix autour de 500F

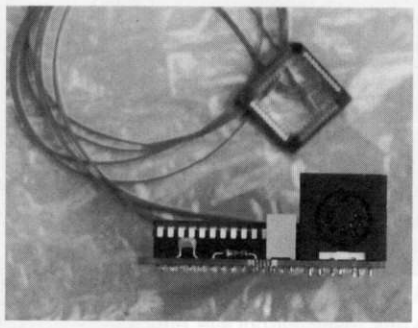
Interface ATEO pour clavier PC

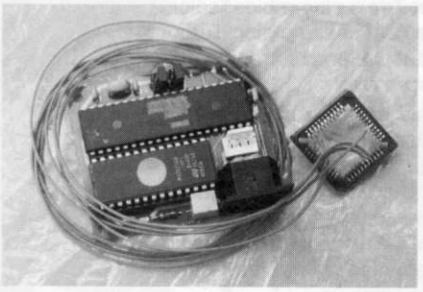
Un choix séduisant

Je le sais pour l'avoir vécu personnellement, sauter le pas et mettre son Amiga dans une tour peut être quelque chose de traumatisant quand on cherche la meilleure solution... Heureusement, l'heure des tâtonnements à l'aveuglette est loin derrière nous et l'on peut mettre facilement la main, pour peu que l'on sache manier la scie sauteuse et le tournevis, sur des solutions à un prix correct.

Avoir mis son 1200 dans une tour (plus spacieuse, mieux alimentée, bourrée de baies vides ;-) est une bonne chose mais il faut ensuite résoudre l'épineux problème du clavier... Commodore, dans ses choix économiques, ne nous a pas franchement gâté avec cette nappe verte et fragile qui relie nos doigts à la carte mère. Après avoir envisagé plusieurs solutions possibles (y compris un hack français trouvé sur Aminet mais qui n'a jamais fonctionné), j'ai opté pour celle proposée par Atéo Concepts (c'est toujours un hack français mais commercial cette fois-ci - et qui fonctionne !).

Après des premières relations un peu houleuses avec Atéo (mais c'est maintenant réglé, enfin je croix), j'ai finalement reçu ma petite interface par la poste. Le colis contenait aussi un petit manuel d'installation et une disquette contenant une keymap spécifique à ce clavier. En effet, il faut savoir qu'un clavier Amiga et un clavier PC ne parlent pas DU TOUT le même langage et que chaque signal de l'un doit être converti dans la langue de l'autre et réciproquement, par un microcontrôleur présent sur la carte et contenant un programme chargé d'effectuer les correspondances (Version 1.4 pour moi).





Pour rentrer dans les détails

L'interface est alimentée par le câble qui servait auparavant à alimenter le DF0:, la prise PC se visse dans l'emplacement prévu pour ça à l'arrière de la tour (deux trous à percer), les signaux allant à l'Amiga sont injectés directement sur le composant qui les reçoit habituellement (socle plastique à fixer sur ce dernier) et, puisque une patte RESET traîne là, Atéo n'a pas oublié de câbler tout ce qu'il faut pour pouvoir relier le bouton RESET de la façade de la tour à l'interface. Cette dernière option est très pratique car, si jamais l'interface décroche (ce qui est rare, heureusement), le RESET en façade est toujours effectif, quelques soient les conditions. Et puis, quitte à acheter une tour, autant profiter du RESET en façade comme tout le monde !

Tout ce que je peux dire, c'est que j'en suis maintenant très content ! Le type de clavier supporté (Mitsumi 105T standard, avec les touches Windaube remappées sur les touches Amiga, autorisant le reset habituel) est très pratique, pas cher (75 F en cherchant bien) et on peut se permettre de le customiser à loisir, à ce prix-là ! Le remapping des autres touches spécifiques à l'Amiga est lui aussi bien fait : "" devient "Inser", "HELP" devient "Arrêt défil", "DEL" devient "Suppr", le "Caps Lock" est géré convenablement. Après un petit temps d'acclimatation, je ne peux plus me passer de mon clavier (Il faut dire que je n'aimais absolument pas le feeling du clavier du 1200) !

L'interface a été testée par moi sous AmigaOS (bien sûr !) et NetBSD et fonctionne très bien (NetBSD posait quelques problèmes). A l'usage, tout se passe très bien et on finit par oublier que l'Amiga n'a jamais eu autre chose qu'un clavier séparé (très pratique pour regarder la télé en posant son clavier sur ses genoux ;-).

Pour conclure rapidement, je n'ai pas eu l'occasion de voir fonctionner longtemps d'autres montages (clavier de 2/3/4000 bricolés, rallonge pour le clavier normal, etc.) mais le fait d'utiliser un consommable du monde PC (ce qui implique pas cher et trouvable partout) me semble suffisamment séduisant pour arrêter son choix définitivement.

C'était GiZmO en direct de son clavier PC. A vous ANews.

Interface pour clavier PC
Distributeur: Atéo Concept
Prix: pour A1200 en Tower 349 F
A2000/3000/4000 399F
Mise à jour ROM V1.6 80 F

Free Distribution Software
82 rue de Sailly, BP 134,
59453 Lys lez Lannoy Cedex
Tél : 03.20.02.06.63 - Fax : 03.20.82.17.99
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h à 18 h
Vente par correspondance uniquement.

Wordworth 6
Le plus populaire des traitements de textes Amiga. **Version Française Intégrale !**
540 Frs
Mise à jour ancienne version de Wordworth : 315 F (envoyez les disquettes originales + n° de licence)
Reprise concurrentielle : Tél.
Configuration requise : WB 2.04+, 3 Mo, 2 lecteurs de disquette ou 1 disque dur.

Périphériques - Amiga

CD1200 Controller - Contrôleur ATAPI pour 1200	690 F
CD1200 Controller + Lecteur CD-ROM 12X	1.480 F
Lecteur CD-ROM ATAPI 12 X (seul)	**790 F**
Squirrel SCSI - Contrôleur SCSI-2 pour A1200	490 F
Surf Squirrel - Idem mais plus rapide + Port série	690 F
Lecteur CD-ROM 8X SCSI Externe + 1 CD	1.490 F
Modem USRobotics 33.600 + Adaptateur + A-Net	1.290 F
Souris 3 boutons 400 DPI - Alpha Data	149 F
Souris 2 boutons 400 DPI - Alpha Data	129 F
Lecteur de disquettes Interne HD	590 F
(Précisez A1200/4000 Escom ou Commodore - Monté en Tour ou pas).	
Lecteur de disquettes Externe HD	**840 F**
Moniteur M1438S	2.290 F

Mémoires SIMM

SIMM - 4 Mo - 60ns	Tél.
SIMM - 8 Mo - 60ns	Tél.
SIMM - 16 Mo ou 32 Mo - 60ns	Tél.

Cartes Accélératrices A1200

Blizzard 1230-IV (68030 à 50 Mhz)	**1.100 F**
Blizzard 1240T/ERC (68040 à 40 Mhz - Tower)	1.990 F
Blizzard 1260 (68060 à 50 Mhz)	3.990 F
Contrôleur Fast-SCSI-2 (Pour Blizzard)	750 F
Coprocesseur 50 Mhz pour Blizzard 1230-IV	460 F

DIVERS

SMD-100 de Hi-Soft : Décodeur MPEG Autonome. Pour films VideoCD. Nécessite seulement un lecteur CD-ROM SCSI-II - Promotion : **1.490 F** au lieu de 1.690 F

Logiciels

Organiser V2
Version Française Intégrale 349 F

AsimCDFS v3.8 - VF -	490 F
Master ISO V1.25b (Gestionnaire de graveur de CD)	990 F
PCX (Emulateur PC - 68020 minimum)	469 F
Personal Paint v6.4 - VF -	**99 F**
Personal Paint v7 CD	**259 F**
Personal Paint v7 CD + v 6.4 Disk - VF -	**299 F**
PhotoCD Manager CD	199 F
Pilotes ADFI - VF -	190 F
Spouleur ADFI - VF -	240 F
Studio II Pro -VF-	**390 F**
Turbo Calc v4.0 CD - VF -	490 F
Turbo Print v5 - VF -	460 F

CD-ROM AMIGA

Aminet 19 - Juin 97
(dispo vers le 10) - 79 F

Aminet 13, 14, 15, 16, 18	**79 F**
Aminet Set 1 ou 2	**150 F**
Aminet Set 3 ou 4	**199 F**
French Storm - Libre Essai Français	69 F
ADE - Geek & Gadgets 2 (Kit dév. pOS !!!)	**110 F**
Assassins CD 3	**169 F**
Amiga CD Developper v1.1	99 F
Amiga Desktop Video CD 2	**139 F**
Amiga System Booster	99 F
Amiga Tools 6	**139 F**
Dem-Rom	149 F
Fun Clips 2	139 F
In To The Net (Outils pour Internet)	149 F
Imagine PD V3.0	149 F
The Kara Collection	**299 F**
Light Rom 4	**199 F**
Light Rom Gold	**149 F**
Magic Publisher	**279 F**
Meeting Pearls 4	59 F
Personal Suite	**169 F**
Scala Plug In	**239 F**
Women of the Web	239 F

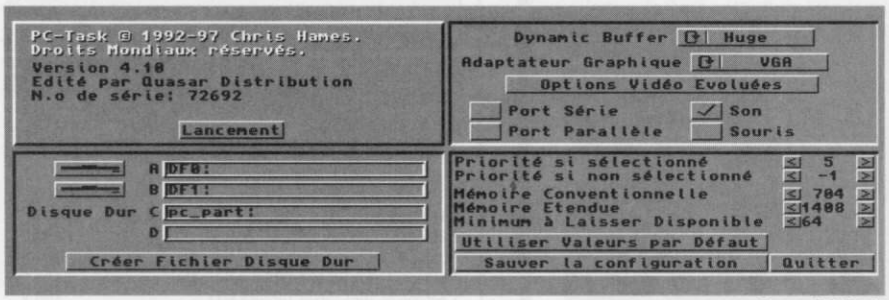
Des dizaines d'autres CD sont disponibles. Notre catalogue est gratuit ! Sauf indication contraire, les CDs sont en anglais.

Commande sur papier libre. Règlement joint par chèque, mandat. Carte Bancaire par téléphone.
Frais de port CD-ROM & Logiciels : 35 Frs
Périphériques : 80 Frs - Poste ou messagerie.

PC-Task v4.1

Quelques précisions

Peu de temps après la sortie du nouvel émulateur logiciel PC : PCx de Jim Drew (voir AmigaNews de Janvier 97), Quasar sortait sa nouvelle mouture de PC-Task, la version 4.0 (voir AmigaNews de Février 97, la version 3.1 était testée dans le numéro 80). La version 4.1 est déjà disponible Elle corrige quelques bugs et améliore un peu la vitesse. Le patch pour la mise à jour de la version 4.0 à 4.1 est disponible.



Ecran PC-Task

Une des lacunes des versions précédentes était l'émulation qui s'arrêtait au processeur 80286. PC-Task émule maintenant un processeur 486. Son concurrent, PCx, va plus loin en émulant un Pentium.

PC-Task se décline en deux programmes (68020 et Kickstart 2.0 minimum) : "Interpretive version" et "Dynamic version". Cette dernière peut s'apparenter à la version Turbo de PC-Task 3.1. Elle est plus rapide (sauf pour le chargement où elle est plus lente) et permet la mémoire paginée avec EMM386, ce que ne permet pas la version Interpretive. Mais cette version requiert beaucoup plus de mémoire. Cependant, il est possible de choisir la taille du buffer qui va être allouée pour la mémoire. Ce choix se fait à partir de l'écran de configuration en sélectionnant une des cinq tailles proposées (de Tiny à Huge). C'est d'ailleurs la seule nouveauté de l'écran de configuration. Avec 10 Mo de mémoire et en chargeant directement PC-Task et le buffer minimum, Tiny, je n'ai pas réussi à obtenir le moindre octet de mémoire étendue.

La documentation tient compte des quelques modifications mais n'a pas évolué: une cinquantaine de pages au format A5. Si la version française ne sort pas, les anglophobes possédant la version 3.1 de France Festival Distribution ne seront pas dépaysés. Ce dernier proposait, avec la version 3.1, un fichier texte de plus de 50Ko de conseils pour une meilleure utilisation de PC-Task, il aurait été intéressant de trouver ce type de conseils sur papier ou dans un fichier. En effet, il n'y a qu'une page de conseils dans la documentation. *(Ed: FFD n'a plus le droit de vendre PCTask)*

A partir des tests qui ont été effectués, on remarque que la version Dynamic est entre 3 et 7 fois plus rapide, selon les différents tests, que la version Turbo du 3.0. Elle est aussi bien plus rapide que la version Interpretive.

Les tests ont été réalisés sur un Amiga 1200, Blizzard III 68030-50Mhz avec 10 Mo. C'est loin d'être le top des Amiga question vitesse, mais il est quand même bien plus rapide qu'un pauvre 68020 (le minimum). Pourtant à l'utilisation cela reste encore lent, voire très lent.

PC-Task n'émule toujours que l'horrible bip des PC, contrairement à PCx qui, lui, propose l'émulation de la SoundBlaster. PCx propose aussi l'émulation d'un coprocesseur arithmétique, ce que PC-Task ne fait toujours pas. Alors, si vous avez besoin de simuler un Pentium ou une SoundBlaster, tournez vous vers PCx, sinon pour la "vitesse" je pense que PC-Task est un meilleur choix, à condition d'avoir beaucoup de mémoire pour utiliser la version Dynamic.

Cette version 4 apporte surtout l'émulation du 486 et un peu plus de vitesse. Mais depuis, la puissance des PC a beaucoup évolué, le tableau n'inclut pas les chiffres d'un Pentium 200 pour ne pas paraître ridicule. Mais il faudrait se trouver à armes égales. Vivement que des Amiga bien plus puissants sortent pour enfin arriver à un émulateur convivial.

Gwénaël Ropert

Nous remercions DUCHET COMPUTERS (Grande Bretagne) pour le logiciel de test.

Prix Version 4.1 :	625F
Prix de la mise à jour :	275F

Landmark 2.0	Norton	Sysinfo
PC-Task 3.1 Non Turbo	4,52	1,9
PC-Task 3.1 Turbo	5,93	2,8
PC-Task 4.1 Interpretive	4,60	1,7
PC-Task 4.1 Dynamic	40,45	15,7
IBM AT 80286/16 Mhz	4,4	
Compaq 80386/33 Mhz	34,7	
80486-DX2/66 Mhz	223	144,1

Les potins d'Amigatel

Amigatel constitue un véritable bouillon de culture Amiga et les utilisateurs viennent toujours aussi nombreux pour partager ou faire partager leur passion.

Afin de répondre aux attentes de ses utilisateurs, Amigatel évolue sans cesse. Ainsi il est possible depuis plusieurs semaines de télécharger les dernières moutures Aminet (environ 1,2 à 1,3 GO). Les utilisateurs dépourvus de lecteur de CD Rom ou n'ayant pas d'accès sur Internet trouveront là un moyen sympa d'upgrader leur système ou de trouver le DP qui leur fait défaut.

Amigatel a pas mal investi afin de favoriser l'organisation de forums conviviaux sur des sujets divers mais touchant bien sûr à l'Amiga. Ces forums utilisent un système proche de l'IRC (voir Amiga News de février) et permettent des échanges entre un maximum de 32 utilisateurs simultanément, ce qui est déjà pas mal. Dernièrement un forum consacré au montage virtuel a été réalisé et d'autres opérations de ce type devraient se réaliser sur d'autres thèmes.

Amigatel est maintenant accessible via le web. Voilà qui devrait faire plaisir aux utilisateurs du Bénélux qui déploraient de ne pouvoir accéder à Amigatel. Pour se connecter (pour l'instant sur PC), il est nécessaire de récupérer le plug-in VTX/PLVG sur le site http://www.mctel.fr Une FAQ est également disponible sur ce site.

Une version Amiga élaborée par le sysop d'Amigatel et le programmeur d'Amitel est pratiquement terminé. Elle se compose d'un kit de connexion ne nécessitant pas une configuration délicate à réaliser et sur la base de deux shareware Amitel et Telser. L'utilisateur qui se connectera à Amigatel par le Net n'aura pas de supplément à régler , Amigatel prenant en charge les frais de connexions. Le kit sera disponible en download directement sur Internet au moment où vous lirez ces lignes. Quelques infos techniques : l'adresse de connexion est www.mctel.fr et le port utilisé est le 516.

Les utilisateurs d'Amigatel avaient commencé à s'imaginer qu'Amiga ne serait jamais racheté. Puis, le 27 mars, la nouvelle est tombée: Gateway 2000 serait bien placé pour le rachat. Les plus optimistes ont salué la nouvelle comme il se doit. Ca faisait tellement longtemps vous pensez. Les plus sages attendent de voir... Il est vrai qu'après Escom et Viscorp, on a appris à se méfier. Alors quelques semaines d'attente supplémentaires ne nous impressionnent pas outre mesure. Mais tous attendent avec impatience la conférence du 16 mai qui doit se tenir à Londres.

Je vous retrouve le mois prochain avec je l'espère de très bonnes nouvelles.

Thierry Lamblot

AMIE LE PRO.

13 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

01 43 57 48 20

Fax : 01 43 57 10 01

Ouverture : 10h à 19h

PERIPHERIQUES

LECTEURS 880Ko

A001	Int. A500	290'
A002	Int. A600/1200	300'
A003	Int. A2000	350'
A004	Ext. tout Amiga	320'

LECTEURS 1,7Mo

A005	Int. A1200	590'
A006	Int. A2000	590'
A007	Int. A4000	590'
A008	Ext. tout Amiga	890'

CD-ROM IDE

B001	CD 8X seul	620'
B002	CD 8X + Kit Randy	990'
B003	CD 12X seul	690'
B004	CD 12X + Kit Randy	1090'
B005	Kit Randy	490'

CD-ROM SCSI

B001	CD 12X seul	1290'
B002	CD 12X + Squirel	1690'
B003	CD 14X seul	1690'
B004	CD 14X + Squirel	2090'
B005	Squirel	490'

IOMEGA

C001	ZIP SCSI Ext	1190'
C002	JAZ SCSI Ext	3690'

SYQUEST

C003	EZ 135	890'
C004	EZ 235	NC

EXT. MEMOIRE

D001	A 500 512Ko	200'
D002	A 500 1Mo	300'
D003	A 600 1Mo	300'

EXT. MEM. A1200

D004	A 1200 0Mo	590'
D005	A 1200 4Mo	760'
D006	A 1200 8Mo	920'

CARTE ACCELERATRICE 68030 28 MHZ

E001	MTECK 28 0Mo	690'
E002	MTECK 28 4Mo	890'
E003	MTECK 28 8Mo	1040'
E004	KIT SCSI	700'

CARTE ACCELERATRICE 68030 50 MHZ

E005	Blizard 1230 0Mo	890'
E006	Blizard 1230 4Mo	1090'
E007	Blizard 1230 8Mo	1290'
E008	Blizard 1230 16Mo	1490'

CARTE ACCELERATRICE 68040

E009	Blizard 1240 0Mo	1890'
E010	Blizard 1240 4Mo	2090'
E011	Blizard 1240 8Mo	2290'
E012	Blizard 1240 16Mo	2490'
E013	Copro 50 Mhz	520'

CARTE ACCELERATRICE 68060

E014	Blizard 1260 0Mo	3190'
E015	Blizard 1260 4Mo	3390'
E016	Blizard 1260 8Mo	3590'
E017	Blizard 1260 16Mo	3790'
E018	KIT SCSI	700'

DISQUES DURS

F001	170 Mo 2 1/2 IDE	1290'
F002	540 Mo 2 1/2 IDE	1790'
F003	630 Mo 3 1/2 IDE	1090'
F004	1,2 Go 3 1/2 IDE	1290'
F005	1,6 Go 3 1/2 IDE	1590'
F006	540 Mo 3 1/2 SCSI	1390'
F007	1 Go 3 1/2 SCSI	1890'

BOITIERS-TIROIR-INTERFACE

F008	Boi. Ext. IDE A 600 A 1200	590'
F009	Boi. Ext. SCSI A 600 A1200	690'
F010	Boi. Ext. A 500 A 500+	890'
F011	Tiroir Int. IDE	140'
F012	Tiroir Int. SCSI	170'
F013	Inter face Squial SCSI	490'
F014	Interface PCMCIA IDE	590'

MONITEURS

G001	Mult. S/nc 14" M 1438	2290'
G002	Mult. S/nc 15" M 1538	2990'
G003	Mult. S/nc 17" M 1738	7290'
G004	SVGA 14"	1490'
G005	SVGA 15"	1990'
G006	SVGA 17"	3590'

IMPRIMANTES

G007	Canon B 240	1290'
G008	Canon BJC 4200	1690'
G009	Canon BJC 620	2490'
G010	HP 690	1990'
G011	HP 820	2490'
G012	HP 870	3490'

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

3"1/2 DF DD	Par 10	2,40'	Par 50	2,30'	Par 100	2,10'	Par 500	1,90'
3"1/2 DF HD	Par 10	2,90'	Par 50	2,80'	Par 100	2,60'	Par 500	2,40'

Quick! Softs

AMIGA 1200

Photo non contractuelle

+ PACK MAGIC

Digita Wordworth 45E
Digita organiser 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita print manager 1.2 SE
Digita Datastore 1.1
Photogenies 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

H001	A 1200 + Pack Magic	3190'
H002	A 1200 + DD 170 Mo + Scalla	3990'
H003	A 1200 + DD 1,20 Go + Pack	4490'

AMIGA 4000 TOWER

Photo non contractuelle

Processeur **68040/25 Mhz**, mémoire **RAM 2 Mo**, mémoire FAST **4 Mo ext. 16 Mo**, lecteur 3" 1/2 1,76 Mo. Controleur DD IDE + SCSI Disque Dur **1 Go** SCSI

J001	A 4000 2 Mo + 4 Mo + Scalla	18900'
J002	A 4000 2 Mo + 18 Mo + Scalla	19500'
J003	A 1200 2 Mo + 18 Mo + Scalla	19990'

OCCASIONS

K001	Amiga 500	650'	K006	Moniteur 10835	700'
K002	Amiga 500+	800'	K007	Moniteur 10855	700'
K003	Amiga 600	800'	K008	Moniteur 10845	900'
K004	Amiga 1200	1700'	K009	Moniteur SVGA	800'
K005	Amiga 2000	1500'	K010	Lecteur Ext.	250'

AMIGA 1200 TOWER

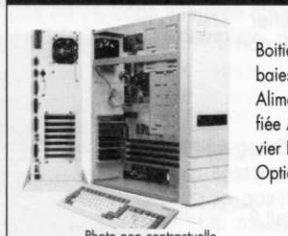


Photo non contractuelle

Boitier mini-tower + leds, 2 baies 3" 1/2 + 1 baie 4" 1/4. Alimentation 200W modifiée AMIGA. Interface clavier PC + clavier PC. Options : bus Zorro II et III

L001	Boitier Tower Infinitiv	1690'
L002	Interface Clavier PC	490'
L003	Interface PCMCIA	290'
L004	Carte Zorro II	1890'

VIDEO

M001	VIDI 24 RT	1390'
M002	VIDI 24 RT PRO	1990'
M003	Genlock Minigen	790'
M004	Genlock Composite	1790'
M005	Genlock Y/C	2790'

GRAPHIQUE

N001	Scanner 69t Gris	590'
N002	Scanner 256t Gris	990'
N003	Scanner Couleur	2190'
N004	Tablette ARTPAD A6	1290'
N005	Tablette ARTPAD A5	2490'

SON

P001	Interface MIDI	190'
P002	Megalo Sound	390'
P003	AURA	890'

MODEM +

R001	OLITEC 14400b	990'
R002	OLITEC 28800b	1190'
R003	US Robotic 33600	1290'

DIVERS

S001	Souris standard	99'
S002	Souris 300 dpi.	120'
S003	Souris 400 dpi.	160'
S004	Souris optique	220'
S005	Crayon souris	300'
S006	Trackball	350'
S007	Multistandard 500	200'
S008	Multistandard 600	260'
S009	Commut. joy/souris	200'
S010	Alim. 500/600/1200	390'

CABLES

T001	Peritel	90'
T002	Midi	70'
T003	Nul modem	90'
T004	Minitel	90'
T005	Disque dur 2 1/2 2 1/2	60'
T006	Disque dur 2 1/2 3 1/2	70'
T007	Prolongation joystisk	60'
T008	Imprimante	90'
T009	Adaptateur multisync.	150'
T010	Adaptateur peritel 1083	150'

LOGICIELS

GRAPHIQUES

DELUXE PAINT 5 VF	590'
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490'
PHOTOGENICS VF	590'
SCENARY ANIMATOR	590'
LIGHT WAVE 3.5	1990'
POV RAY 2.2 VF	300'
PAINTER 3D	290'
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490'

VIDEO & SON

SCALA VT 100	199'
SCALA MM 211	790'
SCALA MM 400	1490'
IMAGE VISION	749'
CINEMORPH	290'
MUSIC X.2.0	349'
AUDIO SCULPTURE	250'
OCTAMED 6.0 VF	690'

BUREAUTIQUE

FINAL COPY II	390'
TURBO CALC 3.5	490'
D. OPUS 5.12 VF	690'
WORDWORTH 5	690'
TURBO PRINT 4.0	560'
DIRWORK 2.1 VF	690'
DIAVOLO BACKUP 3.2 VF	580'
ASIM CDFS	490'

DIVERS

PC TASK 3.15 VF	990'
DEVPACK 3.5 VF	990'
BLITZ BASIC 2.1	480'
GP FAX 2.346 VF	750'
HISOFT BASIC 2.5 VF	1190'
MODEM TUTORIAL VF	250'
MUI 3.3 VF	400'
POWER COPY 3 VF	349'

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES

Aminet 13/14/15/16/17	79'
Aminet 18	79'
Aminet 17	99'
Aminet Set 1	159'
Aminet Set 2	159'
Aminet Set 3	199'
Aminet Set 4	199'
French Storm	79'
Assassins CD 3	169'
Amiga Desktop vidéo	139'
Amiga Tools 6	139'
Light ROM 4	199'
Magic Publisher	279'
Personaz suite	169'
Scala Plug in	239'
@ Net	89'
Aga tool it 97	139'
Airman 4.1	310'
Amiga Golden 20	139'
Amiga Joker	99'
Kara collection	349'

JEUX DISCOUNT DISK 99F

DENNIS LA MALICE	CHRISTMAS LEMMINGS
BLUES BROTHERS	PUTTY
BATTLE CHESS 2	JUMP
SMASH TV	KILLING CLOUD
LETHAL WEAPON	OVER THE NET
WIZKID	ZOMBI
FATMAN	BOB'S BAD DAY
JURASSIK PARK	TOTAL CARNAGE
HUDSON HAWK	ONE STEP BEYOND
NIGHT SHIFF	TITUS THE FOX

TOP 20 JEUX

JEUX 249F

CHAOS ENGINE 2	SENSIBLE WORLD OF SORCCRA 96/97
ALIEN BREED 3D 2	BLACK VIPER
WORLD GOLF	CAPITAL PUNISMMENT
TIN TOY ADVENTURE	TUNY TROOPS
TOURING CAR CHALLENGE	XP8
TILE MOVE	JET PILOT
FIGHTING SPIRIT	NEMAC IV
SLAM TILT	EXILE
STAR CRUSADER	LEGEND (AGA)
	HUMANS 3
	VALHALLA 3

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Mon ordinateur .....

Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/C.R 70F en sus

Désignation ou ref.	Qté.	Prix	Montant

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration N°

❑ Carte club AMIE Date : Signature :

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Mode d'emploi en images pour se connecter sur Internet en DP...

Interneticus facilus

L'objectif de cet article est de vous montrer la marche à suivre pour se connecter sur le net dans la très grande majorité des cas. Nous parlerons de ce qu'il vous faudra rassembler, comment on se connecte, la configuration de certains logiciels et quelques mots sur que faire une fois que vous êtes connecté. Cet article se veut être une mise en route. En aucun cas il ne se substituera à la lecture des documentations pour utiliser complètement ces logiciels. Rassurez-vous, la connexion est vraiment à la portée de tous, un bon guide et c'est dans la poche...

Justement le guide, vous êtes en train de le lire. Ah oui... encore une chose... N'hésitez pas à consulter les épisodes précédents si un terme vous paraît barbare.

C'est pas compliqué il faut juste s'accrocher à la branche!

CHECKLIST

Parmi tous les logiciels dédiés au Net, j'ai choisi les plus simples : pour se connecter, ***Miami v2.1***; pour gérer son courrier électronique, ***Yam v1.3.4*** ; et pour surfer sur la toile, ***Voyager-NG***. Ils sont tous disponibles en version démo gratuit, sur les CD Aminet, par exemple.

Armé de votre modem et de ces 3 logiciels, le Net n'est plus bien loin..

La première étape consiste à s'abonner à l'entreprise qui vous prêtera un bout de tuyau: le fournisseur (provider en anglais). Nous parlerons de l'efficacité des fournisseurs le mois prochain, avec les résultats de l'appel passé dans le numéro précédent.

Quand vous souscrirez l'abonnement, faites vous préciser, si besoin, tous les numéros et adresses de la checklist ci-contre.

Certains éléments de cette liste seront "devinés" par Miami, mais vous seront demandés pendant la configuration d'autres logiciels. Donc, autant avoir tout sous la main. Pour chaque élément de la liste j'indique entre parenthèses le "format" le plus courant (mais non obligatoire) en supposant que votre fournisseur s'appelle : "provider"

Pour la connexion :

- Le numéro de téléphone que devra composer votre modem.
- le protocole de connexion utilisé : PPP, SLIP..
- Votre **Login** et **mot de passe** pour vous identifier ainsi que l'utilisation ou non des protocoles d'authentification PAP, CHAP...

Pour une fois connecté :

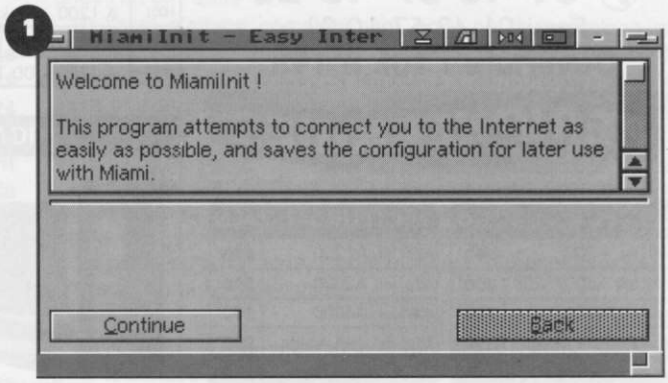
- Votre adresse email ? (par exemple: votre-nom@provider.fr)
- Le nom de domaine (provider.fr) qui sera aussi le votre, puisque cela correspond à la partie droite de votre adresse email (cf ci- dessus)
- Les adresses IP suivantes du provider:
- le serveur POP, pour la réception des courriers électroniques (par exemple pop.provider.fr)
- le serveur SMTP pour l'envoi des emails (souvent mail.provider.fr)
- le serveur de news, s'il en a un, pour lire les newsgroups (news.provider.fr)
- le DNS (serveur de nom). En fait, il y a toujours deux adresses: une dite primaire et l'autre dite secondaire (qui ne sert qu'en cas de "panne" du DNS primaire)

Avec tout ceci vous êtes fin prêt pour votre première connexion sur Internet.

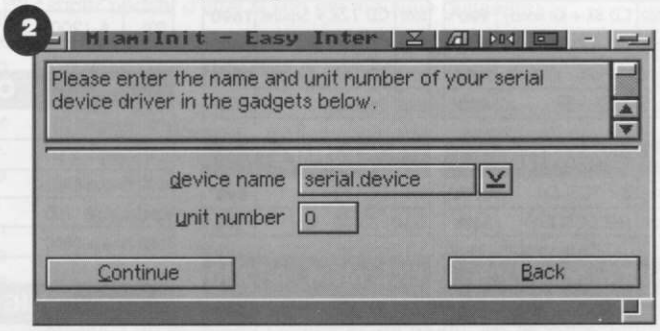
MIAMI

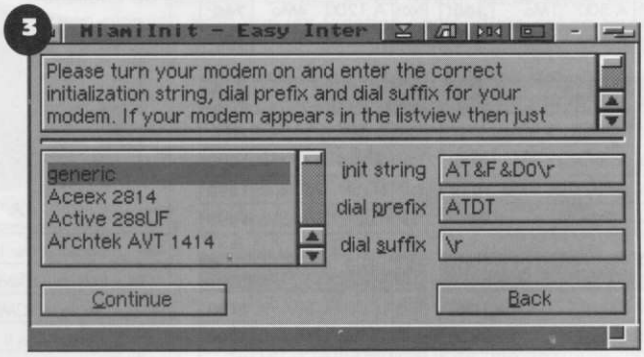
Mise en route

Une fois l'archive décompressée et le programme installé à l'endroit qui vous paraît idéal, la mise en route se fait en deux étapes: utilisation du programme appelé ***Miamilnit*** qui est fourni dans l'archive de Miami et transformation des données ainsi recueillies, en paramètres par défaut pour Miami.

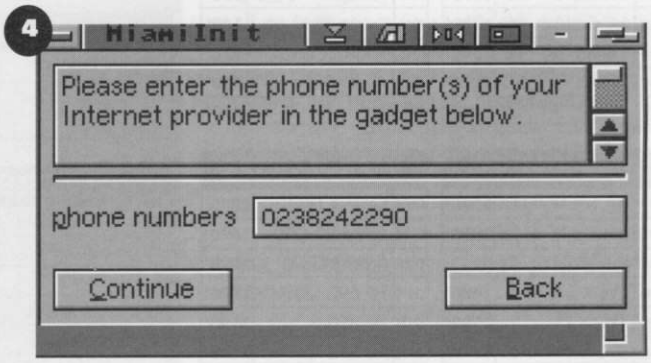


Première étape donc: lancer MiamiInit. Vous devez obtenir la même chose qu'en Fig1.





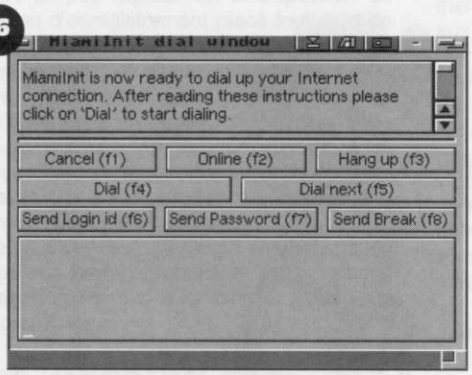
Cliquez sur le bouton Continue, pour passer à l'étape suivante. on se retrouve Fig2. Là, vous laissez tel quel si vous avez branché votre modem sur le port série standard, ensuite **Continue.** Vous choisissez votre modem. S'il ne figure pas dans la liste proposée, choisissez "generic" et mettez ATDT dans la case Dial Prefix comme indiqué Fig3.



5

Toujours "Continue" pour passer à l'étape suivante. Fig 4 et 5 on complète en fonction des données de votre provider: le numéro de téléphone que vous avez noté pour la check-list.

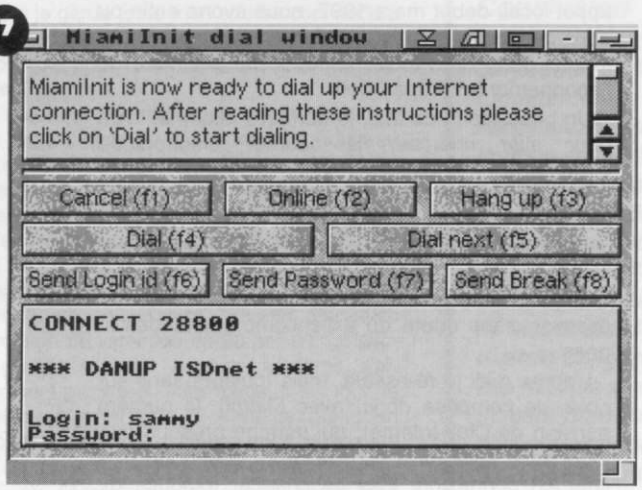
6



On arrive Fig 6, l'objectif est alors d'apprendre à Miami comment il devra se connecter à votre provider. Le principe est très simple : il faut composer le numéro de téléphone en appuyant sur F4 et attendre que les modems se soient connectés (vous verrez "CONNECT " dans le cadre en bas). Vous attendez alors quelques secondes que l'ordinateur du provider vous demande de vous identifier. Le plus souvent vous verrez le mot "Login:" apparaître dans cette même fenêtre. Pour répondre par votre login, cliquez sur F6. L'ordinateur distant vous demandera votre mot de passe "Password:" donc vous cliquez sur F7. Si cette étape ne se déroule pas tel qu'indiqué, vérifiez que vous avez bien mis ATDT comme Prefix Fig3 et/ou essayez de changer la chaîne d'Init par ATZr ou AT&F&D0r

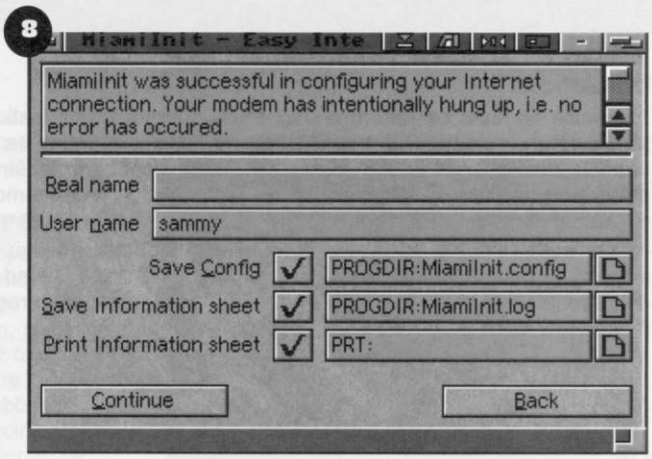
Petite parenthèse, pour ceux qui utilisent le kiosque micro: avant de voir le "Login:" vous devrez répondre à la question "Ser?" envoyée par les modems de France Telecom, pour savoir vers quel provider ils devront rediriger l'appel. La réponse à cette invite vous est donnée par votre provider, par exemple celle du Club-Internet est "clubint". Ensuite vous reprenez les étapes évoquées ci-dessus, identiques, qui correspondent à un provider local.

7



Si vos réponses sont correctes (Fig7), vous appuyez sur F2 et Miami se chargera de trouver tout seul tous les paramètres techniques.

8



La dernière étape, cf Fig 8, consiste à rentrer votre VRAI nom dans la case Real name, dans l'ordre prénom, nom. Désactivez la case Print si vous ne voulez pas de trace papier de tous les paramètres de connexion et une derniere fois cliquez sur Continue.

Vous avez fait le plus gros, le reste est très simple : lancez Miami, sélectionnez dans le menu *Settings* l'option *Import from MiamiInit*, choisissez le fichier *MiamiInit.config* et sauvegardez le tout comme paramètres par défaut (Menu *Settings/Save as default*).

Pour ceux qui auront choisi de passer par le kiosque, il reste encore à cliquer sur Dialer dans la fenêtre de Miami et ça modifier le Dialscript pour qu'il ressemble à celui indique ci-dessous :

```
ABORT "NO DIAL TONE"
DIAL NEXT "BUSY", "NO CARRIER"
WAIT "CONNECT"
ABORT
DELAY 8
SEND "reponseàSer?"
DELAY 5
SENDUSERID
DELAY 3
SENDPASSWORD
DELAY 1
WAITPPP
```

Vous pouvez modifier les valeurs "delay" en fonction des besoins. N'ayez pas peur d'experimenter.

Utilisation

La mise en route est faite une bonne fois pour toute, l'utilisation de Miami est on ne peut plus simple. On clique sur le programme, puis une fois celui-ci lancé, sur le bouton Online. Une première fenêtre apparaît pour montrer le déroulement de la connexion modem-modem et l'authentification, puis disparaît.

Une autre s'ouvre alors montrant l'intégration au réseau: une adresse IP pour votre Amiga, la connexion au DNS etc... Quand cette dernière fenêtre est fermée, vous pouvez utiliser tous les programmes clients des ressources Internet (Yam, Voyager, etc.).

YAM

Mise en route

Comme pour Miami, vous décompressez l'archive, l'installez sur le disque dur et vous lancez le programme. Dans le menu, vous sélectionnez Option/configuration. Vous complétez avec vos données. Vous cliquez sur Recevoir et Envoyer pour compléter. Vous sauvez et l'affaire est faite...:))

Utilisation

Question utilisation, Yam est enfantin :

- Pour récupérer ces messages, vous attendez que Miami ait fini de se connecter et vous appuyez sur *Messages* dans la fenêtre principale.
- Pour écrire un mail vous appuyez sur *écrire*, vous écrivez, sur la fenêtre qui apparaît, l'adresse du destinataire, le sujet de votre mail, votre texte, et vous appuyez sur envoyer.
- Pour répondre on appuie sur...*répondre*. Etonnant, non ? ;-)

Un petit conseil en passant, l'usage des majuscules dans un courrier électronique veut dire que vous "criez" ces mots. Donc, évitez les messages totalement en majuscules, cela fait mal aux oreilles...

VOYAGER-NG

Mise en route

Vous connaissez la musique: décompression, installation. Si vous voulez vraiment configurer quelque chose, indiquez vos coordonnées électroniques en sélectionnant le menu Settings/settings.

Utilisation

C'est aussi extrêmement simple: il suffit d'entrer l'adresse du site que vous voulez visiter ou l'adresse d'un moteur de recherche pour le voir s'afficher quelques secondes ou minutes après, en fonction de l'heure à laquelle vous vous connecterez.

En effet, en fonction de la rapidité de votre modem, et du nombre de personnes avec qui vous partagez les tuyaux d'Internet, vous obtiendrez les informations plus ou moins rapidement. Par exemple, le soir après 22h30, il y a plus, de connectés en France puisque le tarif de France telecom baisse, donc le réseau apparaît plus lent..

Configuration minimale :
WB 2.04 - MUI 3.3 - 1 Mo de Ram pour Miami et Yam
2 Mo de Ram - 5 Mo HD - 68000 - ECS chipset
- MUI 3.6 pour Voyager

Au mieux :
4 Mo de Ram - 10 Mo HD - 68020 - WB 3.0 - MUI 3.8
- AGA Chipset

Conclusion

Et bien voilà, c'était pas si compliqué !! Vous devriez pouvoir faire vos premières armes facilement avec ces trois logiciels.

Encore une chose avant d'attaquer le morceau: malgré l'impression d'ouverture et de "liberté" sur l'Internet, celui-ci est, pour l'instant :-), régi par une auto-discipline des connectés.

Essayer d'apprendre les coutumes des autochtones est très enrichissant, vous verrez...

Coupures intempestives

Une coupure de téléphone, c'est ennuyeux. Une coupure d'eau, c'est plus grave. Et une coupure d'Internet? Je peux vous en parler, car je viens de subir ma première.

AmigaNews s'est abonné chez le fournisseur Club-internet debut 1996, après un abonnement précédent, très court et très coûteux, dans un centre universitaire toulousain.

C'était le début de la vague populaire des abonnements à Internet, et nous avons choisi Club-internet pour deux raisons:

- la présence chez eux d'Amigaïstes connus et sérieux (Olivier Martinerie, responsable du développement chez Grolier Interactive...)
- la promesse que Club-Internet serait disponible très rapidement en appel local depuis Toulouse.

En attendant l'ouverture de l'antenne de Toulouse, Club-internet nous a fourni l'abonnement gratuitement. Puis, avec l'ouverture d'un nouveau numéro spécial en service "kiosque", au prix d'un appel local, debut mars 1997, nous avons enfin pu nous connecter pour le prix d'un appel local. On attendait donc l'inévitable demande de paiement de l'abonnement, 77F par mois.

Un beau matin de Mai, je démarre Miami et YAM pour aller chercher le courrier électronique d'AmigaNews. A plusieurs reprises, Miami n'arrive pas à faire le lien avec Club-internet, mais ce n'est pas très inquiétant, cela arrivait environ un jour sur cinq (actuellement c'est tous les jours avec le service kiosque de Club-internet). Il suffisait d'attendre quelques minutes ou quelques heures et de réessayer, sans doute dû à l'encombrement des lignes.

L'après midi je ré-essaie, mais toujours sans succès. Je compose donc (avec Miami), le numéro parisien de Club-internet, qui marche presque toujours sans faille mais qui me coûte beaucoup plus cher en connexion. Pas de chance, toujours impossibilité de faire le lien avec Club-Internet, et

chez Club-Internet...

toujours pour la même raison: mon mot de passe n'est pas reconnu!

Bon, encore un cafouillage des réseaux sans doute. Je décide de remettre ça au lendemain. Une bonne nuit de sommeil est souvent efficace comme solution aux difficultés de connexion Internet, autant chez le client que chez le fournisseur!

Le lendemain, toujours rien.

Je décide d'appeler Le service clientèle de Club-Internet. Et là, je découvre à mon horreur que mon abonnement a été coupé, sans aucun préavis. On me donne le numéro de téléphone du gentil employé qui m'a coupé. Il est évidemment en ligne chaque fois que j'appelle (trois fois). Mais enfin j'arrive à l'avoir, et il présente tout de suite ses excuses, en admettant que sa démarche n'est "pas normale". Il promet de rétablir l'abonnement pendant un mois et de m'envoyer des formulaires de réabonnement par courrier.

Malheureusement, quand je suis enfin reconnecté, aucun courrier éléctronique ne m'attend. Là, j'ai tout de suite compris que les correspondants qui m'avaient envoyé des messages pendant les trois jours de coupure auraient reçu la notification "destinataire inconnu", ou, pire, "permanent fatal error".

Très, très gênant.

Evidemment, j'ai tout de suite envoyé un message général à mes correspondants les plus réguliers pour demander qu'ils me renvoient leurs messages des derniers trois jours. Mais rien ne prouve que je n'ai pas perdu un message important au cours de cet incident.

Des accidents, cela peut arriver, et je suis de nature pas (trop) difficile, alors j'aurais pu ne plus rien faire à propos de cette affaire. Puis, à l'Amiga Show en Belgique début mai, Hervé Sonneville m'a raconté un incident semblable qui lui est arrivé, toujours chez Club-internet.

Pour une histoire de confusion de dates de naissance et dates d'abonnement, Club-internet à coupé l'abonnement de Hervé sans le prévenir.

Sympathique.

Il est à espérer que les responsables de Club-Internet se rendront compte qu'une société fournisseur de services Internet ne peut pas interrompre ses services sans préavis. Le courrier par Internet est en train de devenir, très rapidement, bien plus important que le courrier des PTT, et la régularité et sérieux du service sera sans doute le facteur principal chez le client, quand il lui faura choisir son fournisseur.

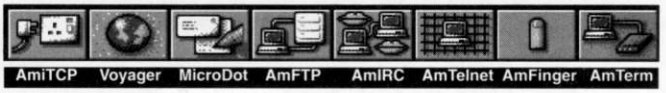
Personnellement, j'ai été rapidement dépanné par téléphone plusieurs fois par les services de Club-Internet, et j'étais plutôt satisfait des prestations de la société à cet égard (mais pas du tout au niveau connection kiosque).

Quel dommage, alors, de transformer un client satisfait en client inquiet avec une telle bêtise !

Bruce Lepper

TEST LOGICIEL par Johann Girard-Cheron

NetConnect
Une veritable suite internet sur CD



L'Amiga dispose depuis quelques temps de nombreux logiciels, de plus en plus conviviaux, pour exploiter l'Internet. A l'inverse de ce qui se fait sur d'autres plate-formes, il n'existe pas de réelle suite Internet. Cela imposait de récupérer à droite ou à gauche tous ces logiciels, et de s'enregistrer auprès de chaque auteur. Ce vide vient d'être comblé grâce à la société ACTIVE Software, qui nous a concocté une suite Internet Made on Amiga vendu au prix de £59.95.

Active Software (http://amigaworld.com/netconnect)

Pari réussi?

Saluons tout d'abord la démarche, car tous ceux qui se sont frottés à la création de kits de connexion y ont passé des jours entiers avec plus ou moins de réussite à l'arrivée. Les 10 mois passes a la réalisation n'ont pas dû être de trop...

L'emballage

Le CD NetConnect est livré avec une carte d'enregistrement à retourner à Active Software, contenant le numéro d'enregistrement et une feuille double au format A4, donnant une rapide description de chaque logiciel et de la configuration d'AmiTCP: le "INTERNET INFORMER".

Sur le CD on trouve :

- AmiTCP v4.5 Dialup (Pile TCP/IP)
- Voyager-NG v2.11 (Navigateur WWW)
- Microdot-II v0.156 (E Mail et News)
- AmFTP v1.74 (Client FTP)
- AmIRC v1.40 (Client IRC)
- AmTELNET v0.76 (Client Telnet)
- AmFINGER v1.0 (Client Finger)
- AmTERM v0.11 (Emulateur de terminal)
- NetConnect v1.02 (Dock Internet)

L'ensemble de ces logiciels déjà utilisés par la plupart des Amiganautes sont proposés ici en version complète enregistrée et vous permettront d'exploiter l'ensemble des ressources du Net. Les logiciels ont tous été modifiés pour fonctionner uniquement avec la pile TCP/IP d'AmiTCP (les inconditionnels de Miami peuvent passer leur chemin). :(

Pour les versions des logiciels qui sont sorties depuis le pressage du CD, vous n'aurez qu'à surfer jusqu'au site Web de NetConnect (un site à voir absolument pour les dessins d'Eric Schwartz) ou vous pourrez télécharger les dernières versions dédiées NetConnect.

MUI est utilisé par quasiment tous les programmes du CD ROM. C'est le seul shareware proposé en version de démonstration (v3.8) Mais comme vous êtes déjà tous enregistrés avec MUI, vous ne paierez pas deux fois son enregistrement. Si - par erreur ? ;) - vous ne l'êtes pas déjà, vous bénéficierez quand même, d'une réduction de 20 % sur le prix demandé par l'auteur de MUI.

Enfin pour clore cette première description, signalons que pour les personnes ne disposant pas de lecteur de CDRom, il est possible d'acheter cette suite logicielle sur disquette.

L'installation

Nous voici donc au pied du mur! Le CD se vante de proposer une installation complète des logiciels Internet. Pour se mettre dans la situation d'un débutant, nous avons créé une partition

système dénuée de MUI et de tous logiciels Internet.

Cela fait, on insère le CD. Première surprise, il ne fait que 9,5Mo, on trouve juste les logiciels préinstallés avec leurs documentations, au demeurant très détaillées et complètement refaites au format HTML, mais nous y reviendrons un peu plus loin. On lance alors l'installation. L'installer de Commodore s'occupe de tout.

Apres nous avoir demandé quels logiciels on voulait installer, on nous demande de choisir notre pays: une trentaine de possibilités, qui sont d'emblée toutes validées. Prévoir de nombreux clics de souris pour ne garder que la France...:-(. Renseignements pris, Active Software corrigera ceci pour la version 2 du CDROM) ainsi que la liste des fournisseurs pour la France, bien maigre puisque seul Club Internet est déjà configuré.

Jusque là, tous se présente assez bien. L'installer nous demande ensuite si on veut configurer AmiTCP. Apparaît alors une GUI très bien pensée pour le configurer. Il devient ainsi presque aussi simple que Miami! Une fois la configuration enregistrée, le script d'installation nous demande de redémarrer l'Amiga.

Apparaît alors le Dock d'icônes de NetConnect (voir la page précédente). Un clic sur AmiTCP lance la connection. A noter que la seule information que l'on ait sur le moment et où la connexion soit bien établie, se fait grâce au changement de forme du bouton d'AmiTCP sur le dock internet: la "prise de courant" apparaît alors branchée.

On lance alors Voyager, AmFTP, AmIRC, ... Tous marchent à merveille.

La connection se termine par un simple appui sur le bouton d'AmiTCP.

Continuant notre test d'installation, on a essayé d'installer NetConnect sur une partition disposant déjà de MUI et de tous les logiciels Internet déjà installés, donc sans le MUI fourni. L'installation a parfaitement fonctionné sans même perturber les logiciels existant.

Mais avant de goûter aux joies d'Internet, une barrière même si elle a été grandement réduite, reste à franchir: c'est la configuration d'AmiTCP pour votre provider.

En effet, tous ceux qui ont configuré AmiTCP savent que ce n'est vraiment pas du gâteau et que l'on se promet de bonnes heures de lecture de la doc avant d'entrevoir une solution aux multiples problèmes de configuration. Heureusement, la GUI de Netconnect s'occupe de tout, plus besoin d'éditeur ascii!

AmiTCP

La configuration d'AmiTCP est proposée lors de l'installation. Si vous n'êtes pas familier des connexions Internet, ça risque de poser quelques problèmes.

Pour y remédier, deux solutions :

- vous êtes bon en anglais, auquel cas jetez un coup d'oeil à la documentation.
- vous êtes bon en francais, auquel cas, vous vous accrochez à la branche pour lire ce qui suit : ouvrez grand vos yeux !

Fournisseur (Provider)

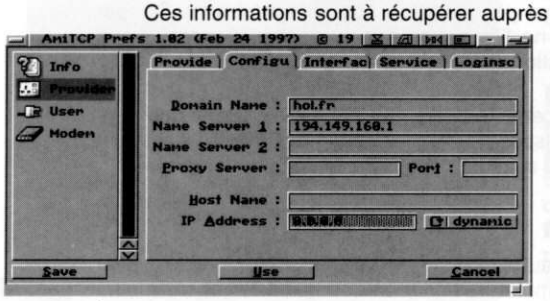
- **Dossier Provider:**

Cette fenêtre permet de rentrer le numéro de téléphone de votre provider. Comme seul Club-Internet à Paris est configuré, sélectionnez France, CIE et entrez manuellement le numéro de votre Provide.

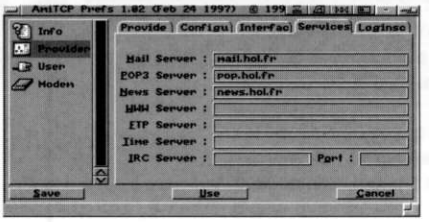
- **Dossier Configuration:**

Il permet de configurer les paramètres TCP/IP de votre provider.

Ces informations sont à récupérer auprès de votre fournisseur d'accès. Les indispensables sont le nom de domaine (hol.fr, club-internet.fr, ...), l'adresse IP (Par exemple : 194.149.160.1) et votre adresse IP. Choisissez Dynamic, elle sera ainsi attribuée automatiquement à chaque connection . Les autres informations sont facultatives, vous pouvez tout de même entrer le serveur de proxy.



- **Dossier Interface**
- **Dossier Service:**

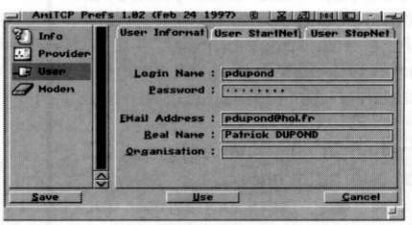


Ces données sont aussi à récupérer auprès de votre provider. Elles sont en général toujours définies de la même façon. "SERVEUR.Domaine", par exemple pour le Mail, c'est mail.hol.fr, mail.-club-internet.fr ...

- **Dossier LoginScript**

C'est lui qui va définir comment doit procéder AmiTCP pour établir la connection avec votre fournisseur. Pour les personnes disposant d'un accès direct (pas par le kiosque) il n'y a pas de problème. Mais, parmi les commandes acceptées par le script, il n'y a pas de possibilité de programmer une attente, donc l'utilisation avec le kiosque est impossible. Nous avons signalé le problème à Active Software mais il vous faudra attendre la version 2 de Netconnect ou récupérer l'update qui paraitra sur le site web.

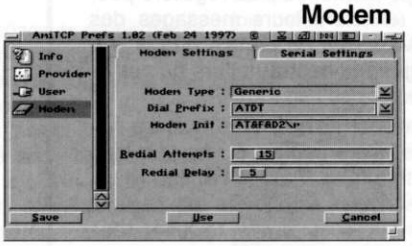
User



- Dossier Information:

Cette fenêtre doit être impérativement remplie. Elle contient toutes les informations vous concernant. Elles vous sont données par votre fournisseur d'accès. Le login est généralement constitué de la première lettre du prénom, suivie du nom complet. Le mot de passe est défini par le provider. Enfin, l'adresse E-Mail est composé par votre login suivi par @Domaine.

Modem



- **Dossier Modem**:

Il suffit de choisir votre modem dans la liste proposée. S'il n'est pas indiqué, choisir Generic.

- **Dossier Série.**

Il vous permet de définir les paramètres de votre port Série.

Le "device", dépend du port série que vous utilisez. Le port de base est serial.device unité 0. Dans le cas d'une carte I/O annexe, utilisez le pilote fournie avec elle. Le niveau du taux de transfert (Baud Rate) dépend de votre modem. Pour un 28800, il est conseillé 38400. Pour un 33600, on conseille plutôt 57600.

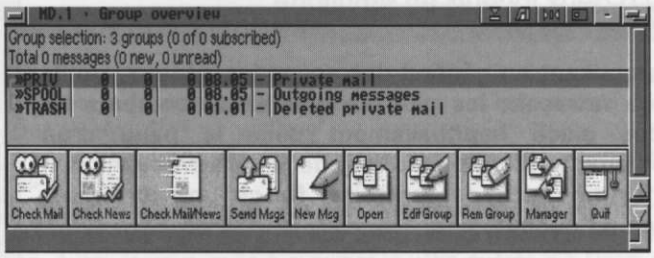
Voilà, avec l'aide de votre Provider, vous devriez obtenir les informations nécessaires à la configuration d'AmiTCP. Mais, pour l'instant, attardons nous sur les logiciels Internet fournis. La majorité des logiciels ayant été déjà testés dans Anews, nous vous renvoyons aux numéros précédents, pour des tests plus exhaustifs.

VOYAGER-NG

Voyager est un browser Web (un "butineur de toile" en franchouillard :-) Au fil des versions, les butineurs Amiga deviennent très complets et n'auront bientôt plus grand chose à envier à certaines usines à gaz. En tous cas, question facilité d'utilisation c'est tout bon. Depuis la version NG testée dans le numéro précédent

Voyager en est à sa version 2.70 qui introduit sur Amiga les protocoles de sécurisation des transactions sur Amiga.

MICRODOT-II



Microdot est un des derniers logiciels sorti de l'écurie Vaporware. C'est un très bon logiciel qui du fait de sa philosophie tout en un (mail & news) simplifie la vie de l'amiganaute, qui doit déjà jongler avec 2 ou 3 écrans et autant de fenêtres s'il veut utiliser toutes les ressources du net en même temps (Essayez de faire ça sous Vaindauze....:)

En plus, des fonctions de base du mail (recevoir, éditer, envoyer), Microdot permet, entre autres, la gestion des Mailing-listes.

Un petit défaut constaté sur toutes les versions essayées jusqu'à présent, est que Microdot n'aime pas partager la pile TCP/IP: dès qu'un autre paquet se présente pour autre chose que les ports mail et news, il se met en pause indéfiniment. Il suffit alors d'arrêter le téléchargement et lui redemander de télécharger et ça repart très bien et très vite...

Ce n'est pas très génant vu que télécharger son mail et ses news ne dure jamais très longtemps. Nous avons également noté quelques plantages, dont on ne peut attribuer à 100 % de certitude la paternité à Microdot.

Microdot se présente comme un sérieux concurrent pour Thor. Plus simple à configurer que son aîné, mais il ne bénéficie pas - encore ?- de tout le soutien des utilisateurs qui existe pour Thor et ses innombrables scripts Arexx. Bref, là encore, un très bon logiciel mais qui ne gère pas les parties de morpion ou d'échec en email...:-))

AMFTP

Rien à dire sur le client le plus doué pour le téléchargement de fichiers sur le Net.

AMIRC

Toujours aussi bon et s'améliore également au fur et à mesure des versions...

AMTELNET

Enfin un client Telnet qui ne ressemble pas à un shell! A vous les BBS, les jeux, les connexions à distance, etc...

Avec ce logiciel, se connecter a un BBS sur le net avec une interface graphique digne de ce nom, devient un vrai plaisir. Configuration des URL que vous visitez le plus souvent à la MUI-VaporWare, donc extrêmement simple. Sauvegarde des preferences, tout y est. Ce n'est pas drôle de tester ce genre de logiciels où il n'y a rien à redire...;-)

AMFINGER

Un client Finger qui a déjà évolué en un programme plus complet disponible sur le site WWW de Netconnect : NetInfo. Finger est une ressource qui permet d'obtenir des renseignements très techniques sur votre provider et éventuellement certains utilisateurs. Pour les utilisateurs chevronnés du net: Netinfo permet en appuyant sur un bouton de Pinger, de faire des requètes ping, traceroute, whois, finger, lookup et services d'une URL. Netinfo dispose d'un port ARexx et peut donc être contrôlé à partir d'une autre application.

AMTERM

Très proche d'AmTelnet, AmTerm est un émulateur de terminal exactement comme TERM mais au look MUI. Configuration également à la MUI-Vaporware (tout au mulot ;) , il gère autant de BBS que l'on veut. Tous les protocoles de téléchargements imaginables sont présents. L'émulation se fait au choix parmi les terminaux suivants : VT100, TTY, ANSI 16 couleurs ou X3.64. Autant dire que vous pourrez déjà "voir pas mal de pays..."

AmTerm supporte le partage du port série avec un autre logiciel (Fax...). grâce à la owndevunit.library, également fournie sur le CDROM. Cerise sur le gâteau, une petite animation feu d'artifice, quand on lui demande ses caractéristiques choix "About" dans le premier menu. On a donc affaire à un bon émulateur de terminal, c'est un concurrent sérieux pour TERM.

Localisation

Après installation, AmFTP est le seul programme qui apparaît en francais, pour les autres programmes et les puristes de la langue francaise, il faut aller chercher le catalogue sur le Net.

Documentation

Quel plaisir de voir enfin une documentation aussi bien faite. Elle est en HTML, donc visible avec un browser (Voyager-NG par exemple). Tout, absolument tout, est détaillé pas à pas avec un nombre incalculable de captures d'écran. En prime, vous avez beaucoup d'explications: comment utiliser les ressources du net, la netiquette, les headers... Bref, c'est un modèle du genre, dont le seul défaut vu de France, est d'être dans la langue de nos ennemis héréditaires, les anglais...:)

Concurrence

Au chapitre des kits commerciaux de connexion pour Amiga, aucun n'est aussi complet que NetConnect. @NET reste moins cher mais n'a pas la GUI pour AmiTCP, et "date" un peu : il vous faudra récupérer des versions beaucoup plus récentes, et vous enregistrer à postériori.

Conclusion

Malgré un échec à notre première tentative d'installation, qui devait être du à une mauvaise configuration du lecteur de CD-ROM, cette suite s'est très bien installée chez les personnes qui ont accepté de faire le test. Nous remercions ActiveSoftware, qui s'est empressé de répondre à nos question. Cette suite semble être un très bon compromis pour qui veut accéder facilement à Internet sur Amiga ou qui veut s'enregistrer d'un coup à ces logiciels.

L'ensemble de la suite est de bonne facture, même si Microdot présente encore quelques faiblesses de jeunesse. Il pourra être avantageusement remplacé par Yam, ou tout autre logiciel de Mail et un newsreader de votre choix. L'installation ne pose pas de problème particulier. Les deux ombres provisoires au tableau, seraient certainement l'impossibilité d'utiliser les logiciels avec Miami et l'éditeur de script de connexion incompatible avec le kiosque micro.

Positif

- Facilité de configuration.
- Les logiciels sont supportés par les auteurs. Support par Email d'Active Software très rapide (en anglais) 20 % reduction sur l'enregistrement MUI. L'ensemble des logiciels composant Netconnect est également disponible sur disquettes.

Négatif

- Incompatibilité des logiciels avec Miami
- AmiTCP/IP est en léger "retard" par rapport à Miami
- Microdot-II un peu jeune encore.
- Connexion impossible avec un provider sur le kiosque micro

RACER
Course auto en 3D

Codeur: Sébastien d'Heeger

Racer

Les simulations de courses automobiles en 3D ne sont pas légion sur notre machine. Il est vrai que les limites de l'AGA ne permettent pas grand chose dans ce domaine. Cela n'a pourtant pas découragé Sébastien d'HEEGER, un jeune codeur français à tenter l'expérience. Ainsi RACER vous propose plusieurs circuits, ce, dans différentes conditions: ville, désert, nuit et neige. Vous dirigez votre voiture rouge contre 9 autres adversaires en bleu (être le seul rouge au milieu de plein de bleus, ça rassure!). Première impression, la musique est entraînante.

On choisit la boîte de vitesse (manuelle ou automatique) puis le mode de jeu (course contre le temps ou contre les adversaires) et on peut commencer.

L'affichage de la route est linéaire et il est donc impossible de faire demi-tour.

Des objets 3D comme des murs, des tunnels ou falaises bordent la route et côtoient des sprites (arbres et voitures adverses) qui zooment pour donner l'impression de profondeur. A noter également les plots et ballots de paille qu'il est possible d'envoyer voltiger dans le décor. On trouve également des tremplins pour sauter par dessus des rivières ou des barricades.

Malheureusement le tout n'est guère convaincant. Malgré les 200 et quelques km/h affichés par le compteur, l'impression de vitesse n'y est pas du tout. Le clipping est très proche, la route donnant l'impression de surgir de nulle part. Le jeu est proposé en deux versions : en 2 par 2 pour 68020 et 030 et 1 par 1 pour 040 et 060. Le problème ne vient pas de la vitesse d'affichage qui est plus que correcte (16 images/s sur une 020 à 28 Mhz), mais plutôt de l'impression générale qui se dégage du jeu.

Il faut toutefois remarquer que Sébastien était seul sur ce coup là. Les voitures ont été modélisées avec Imagine 3.0 et l'intro est en HAM 8. De plus, un jeu 3D, ça ne se fait pas en un jour. Jetez donc un coup d'oeil sur la démo (Aminet game/misc) et , pourquoi pas, n'hésitez pas à encourager l'auteur si Racer vous plaît (la version complète de 6 niveaux coûte 100 frs seulement). C'est tout de même le premier essai dans le genre à parvenir sur nos machines et qui plus est réalisé par un français (Cocorico !). A voir en attendant Flyin'High et Alien Formula One dont on reparle le mois prochain, promis, juré, craché.

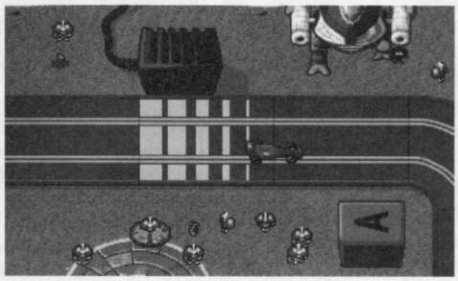
Sploooort...

Racer : Amiga AGA + 4 Mo de Fast.
68020/28 Mhz minimum.
D'HEEGER Sébastien, 137 rue du Général Catroux, 59495 LEFFRINCKOUCKE

Tiny Troops

● **Wargame jusqu'à deux joueurs en simultané**

Les Wargames proposent en général des scenarios sérieux, qu'ils soient futuristes ou retraçant les plus sanguinolants combats de l'histoire. On vous place habituellement dans la peau d'un commandant ambitieux, avide de victoires, ne reculant devant rien pour gagner la moindre once de territoire, fut-ce une misérable motte de terre, face a l'ennemi.


Tiny Troops

Et bien, dans Tiny Troops, vous pouvez oublier tout ça! Le scénario est complètement délirant ! Jugez-en vous même: cela fait maintenant 500 ans que la guerre fait rage sur Agaris IV. Les Klutes et les Furfurians ne savent plus trop pourquoi ils se battent, mais enfin ils continuent, n'ayant que ça à faire... Néanmoins, leurs scientifiques respectifs commencent à s'inquiéter: les combats incessants ont en effet fini par endommager leur planète. Ainsi, les deux camps au lieu d'arrêter les conflits, décident-ils de venir se battre sur... la terre! Comme si des guerres, il nous en manquait à nous... Heureusement, les Klutes et les Furfurians sont minuscules! De vraies fourmis! Les terrains de bataille sont donc ridicules: le jardin d'une villa, un bord de plage, la cuisine, etc...

Le scénario que je viens de vous compter est présenté par une superbe intro en dessin animé, chose qui se fait de plus en plus rare hélas. Concrètement, il vous est demandé de choisir entre l'un ou l'autre des 2 camps, et d'aller vous battre "à la Dune II" contre l'adversaire.

Ce test ne pourra être malheureusement que celui de la démo du jeu. Le jeu complet a bien été envoyé par Vulcan, mais chacune des 5 disquettes comportait au moins deux ou trois erreurs d'écriture! Donc, je n'ai pu tester que la démo qui ne contient que les trois premiers niveaux.

Il est possible de choisir le nombre d'unités avant chaque combat et le carnage peut commencer. La fenêtre de jeu est grande, les options pour donner les ordres aux troupes apparaissant en bas de l'écran. Première impression, le scrolling n'est pas fluide. D'ailleurs, de mémoire sur Amiga, je n'ai jamais vu un wargame avec un scroll fluide. En revanche, les soldats se déplacent sans problème et sans à-coup. Vous pouvez les déplacer, les envoyer attaquer des soldats ennemis, ou bien carrément la base adverse. A noter également la possibilité de rassembler tous vos soldats autour de l'un d'eux, bien pratique en cas de contre-attaque, ou de retraite anticipée... Pour sélectionner les soldats, il suffit de les entourer à la souris, comme sous Workbench.

Les graphismes sans être magnifiques sont suffisamment clairs et diversifiés pour ne pas engendrer la monotonie: pour de l'OCS, c'est quand même pas mal coloré. La notice indique qu'il y a des améliorations AGA, mais je les cherche encore... Les bruitages ne sont pas l'élément le plus réussi, mais ils ont au moins l'avantage de ne pas refiler la migraine.

Il est vrai que dans le genre, Tiny Troops se dégage des autres productions, notamment par son scénario et son style cartoon. Le plaisir de jeu est bien présent, surtout à deux joueurs simultanés. L'écran se divise alors en deux, selon un axe vertical, le tout restant à la même vitesse, et il est possible de s'affronter avec deux souris ou joysticks, ou le mix des deux. Dommage de ne pas avoir pu tester les autres niveaux, d'autant que la notice promet des unités supplémentaires comme des chars et engins volants, mais bon, faudrait voir à tester les disquettes aussi...

En attendant d'autres Wargames plus sérieux, et surtout aux graphismes AGA plus aboutis, vous passerez néanmoins un bon moment en compagnie des Tiny Troops.n

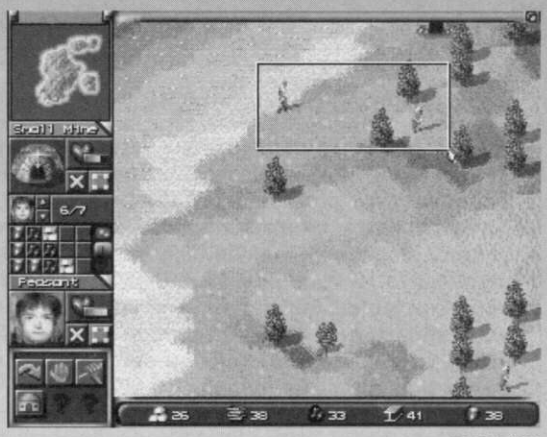
Tout Amiga
Minimum : 1 Meg
Dispo chez Vulcan : www.vulcan.co.uk

Du Warcraft pour mon Amiga...

Paul burkey

La guerre des Warcraft et autres Command & Conquer faisant rage sur les autres machines, il est étonnant de voir que sur Amiga aucun titre de ce genre n'est venu combler le vide depuis Dune II. De plus, quand on sait que l'affichage Planar des Amiga est parfait pour ce style de jeux, on comprend d'autant moins cette lacune. Heureusement, dans le DP, des auteurs indépendants se lancent dans l'affaire et tentent d'innover là où les géants du Pc ont deserté.

C'est notamment le cas de Paul Burkey, un jeune auteur anglais, qui conconcte tranquillement le Warcraft de l'Amiga. En exclu pour Amiga News, Paul a eu la gentillesse de répondre à nos questions.


Foundation

ANews: Peux-tu expliquer quelle sorte de jeu sera Foundation ?

Paul Burkey: J'espère toucher un public de joueurs sérieux. Le jeu aura un système de gestion des ressources complexe, mais aussi des aspects de combat poussés. On peut dire que c'est un mix de Settlers, Warcraft, Command & Conquer, Populous, Mega-Lo-Mania et Sim City. C'est tout simplement les meilleures idées de chacun réunies dans un seul jeu. Au début, je voulais écrire ma propre version de Settlers 2 qui n'apparaîtra malheureusement pas sur Amiga. Après avoir joué à des jeux comme C&C et Warcraft, j'ai réalisé combien Settlers était limité au niveau combat. Foundation vous donnera un entier contrôle sur tous les personnages.

ANEWS: L'inspiration de Warcraft est-elle la plus forte, ou est-ce plus qu'un simple clone ?

PB: Cette semaine, j'ai emprunté un Pc pour jouer à Warcraft 2 et Settlers 2. Je dois dire que j'ai été très impressionné par les deux bien que là où Warcraft donne un grand contrôle sur les batailles, il n'en donne aucun sur la gestion des ressources. Pour Settlers 2, c'est l'inverse. Foundation vous donnera le meilleur des 2 mondes...

ANEWS: Quelle sera la configuration minimum? Laquelle recommandes-tu?

PB: Le jeu sera disponible uniquement en version CD Rom. Il tournera sur toutes les machines équipées de 2 Mo avec 1 Mo entier de Chip. De la mémoire supplémentaire est fortement recommandée, et, une carte accélératrice est aussi un gros plus. Pour le moment le jeu est seulement AGA, la version CyberGFX est prévue et je créerai aussi une version ECS.

ANEWS: Quel est ton jeu préféré sur Amiga ?

PB: C'est Settlers, bien que j'avoue avoir été très impressionné par Warcraft II sur Pc et Mac. Ainsi, j'espère créer un vrai clone de Warcraft II en tant que prochain projet. Je sais qu'il existe d'autres versions de Warcraft en développement, mais je sais que je peux en faire une excellente version.

ANEWS: Que penses-tu des autres essais de Warcraft-clones sur Amiga comme Scions ou Battlecraft ?

PB: J'ai été impressionné par Scions quand je l'ai vu la première fois, mais je n'ai pas vu d'amélioration depuis longtemps. Il semblerait que le jeu soit bientôt publié par Vulcan, je leur souhaite ainsi bonne chance pour leur travail. Je connais celui qui code Battlecraft, et ça a l'air prometteur. Je sais aussi qu'il a reçu l'autorisation de Blizzard d'utiliser les samples, les graphismes et les idées de Warcraft, tant qu'il n'en fait pas une version commerciale. Je souhaite voir de plus en plus de jeux du style Settlers et Warcraft. L'Amiga est parfait pour de tels jeux de stratégie.

ANEWS: Que penses-tu du développement de jeux sur Amiga ?

PB: J'espère que le mouvement d'amélioration des spécifications de l'Amiga va continuer dans les prochaines années, et que l'année prochaine de plus en plus de monde aura des Amiga puissants. Comme ça je pourrais écrire des jeux vraiment impressionnants pour eux. Je pense qu'une carte graphique et une bonne carte accélératrice sont un grand pas en avant et j'attends avec impatience l'arrivée des cartes PowerPC cette année.

ANEWS: Un commentaire sur la situation de l'Amiga ?

PB: Je suis assez content de la tournure que prennent les choses, et j'attends avec impatience les progrès de l'année à venir. J'espère que l'Amiga saura trouver un passage vers l'Amiga OS PPC. Je pense que Gateway 2000 peut y aider beaucoup, même si jusqu'à présent nous n'avons pas entendu grand chose de leur part (NDR: Nous sommes AVANT la conférence de Londres).

ANEWS: Quelque chose à dire aux Amigaïstes qui veulent passer sur PC?

PB: Le PC est une machine sans espoir et sans futur. La plate forme est contaminée par des problèmes existant depuis sa création. Si le jour vient où nous sommes obligés d'aller sur une autre machine, alors elle devra avoir un design complètement nouveau. L'A/Box est un bon exemple de pas en avant. Une machine qui en jette et impressionne tout le monde comme l'Amiga l'a fait dans les années 80 serait une bonne raison de quitter le navire. Le seul point remarquable sur PC est la vitesse des processeurs Pentium et la masse des cartes et périphériques bon marché. Tant qu'il n'y a pas de machine qui puisse utiliser cette puissance brute de manière efficace, l'Amiga reste le seul choix pour moi. Il va y avoir de nombreux changements dans le monde de l'informatique dans les 2 ans à venir et je ne pense pas que le PC devienne une alternative intéressante au fil du temps.

ANEWS: Un dernier mot ?

PB: Seulement pour dire que Foundation devrait être disponible en Septembre. Au fur et à mesures de mes idées, la date de sortie recule! Soyez patients, ce sera un jeu dont on se souviendra.■

Foundation

Foundation

L'information sur Internet

Scoop ou canular ?

Sur Internet, nous le savons tous, existe une multitude de services destinés essentiellement à accéder à de l'information (pour les retardataires, lire les anciens Anews). Cette information vous est vendue ou promise comme abondante, variée et accessible à un coût relativement faible, si vous possédez déjà le matériel de base pour vous connecter. Par nature, une information est destinée à vous apporter un élément qui, soit vous conforte dans une idée ou un processus, soit, au contraire, va modifier votre perception d'un environnement, d'une idée, et sera le déclencheur d'une action. Parce qu'elle influence les individus, celle-ci peut être l'objet de manipulations plus ou moins flagrantes et ceci dans des proportions très variables.

Entre paranoïa et lucidité

Internet est un média. A ce titre, il permet de véhiculer de l'information et donc de la désinformation. Ce qui est, naturellement, pas étonnant, mérite tout de même une certaine attention et ceci pour plusieurs raisons. Etant accessible publiquement depuis peu, la perception et l'analyse de ce qui y circule sont des exercices nouveaux et très loin d'être familiers. Certaines questions conscientes ou inconscientes qui se posaient plus ou moins naturellement rejaillissent : Qui est l'auteur de l'information dont vous avez connaissance? Y a t-il usurpation d'identité ou de notoriété (1) ? Cette information a t-elle été détournée, modifié pendant son processus de propagation? Pouvez vous en toute confiance vous y fier ?

Toutes ces questions ne sont pas issues d'un esprit ébranlé par la théorie du complot mondial mais reflètent une saine paranoïa. En effet, si Internet est un support puissant (pour sa vitesse, son étendue, son coût) il est réducteur (les échanges sont dématérialisés) et l'utilisation d'un ordinateur comme support d'informations permet d'envisager des falsifications ou des créations de faux plus facilement que le support papier.

Il ne faudrait pas tomber dans l'excès inverse et finir le reste de sa vie chez le psychiatre pour cause de troubles mentaux chroniques: certains aspects du réseau doivent restésr présents dans votre esprit, ni plus, ni moins.

Apprendre à comprendre

La presse, la radio et la télévision sont les principales sources d'information de nos sociétés actuelles. J'espère que vous êtes capables de connaître la fiabilité des informations qu'elles véhiculent. Internet n'est pas seulement un média de plus sur lequel il suffirait de transposer quelques schémas de pensées : il existe trop de différences qui aboutiraient à une erreur de jugement.

La population qui génèrent et propage de l'information est très hétérogène. Elle n'est pas contractuellement (2) soumise à certaines règles déontologiques comme les journalistes, les pigistes, les chroniqueurs, les animateurs, etc. Cette population ne connaît pas forcément les réglementations des services de communication publiques ou la réglementation des contenus.

Les services de communication sur Internet ou les modes de propagation de l'information sont aussi très mal connus. Pourtant n'est-il pas pertinent de savoir si une information circule dans un coffre fort plutôt que par le bouche à oreille ? L'intégration de ces nouveaux changements dans le jugement de l'information n'est pas immédiate: c'est l'acquisition de la culture de la communication électronique.

Désinformation classique

Peut-être avez-vous sans le savoir contribué à la propagation des mythes et des légendes qui circulent sur Internet. L'annonce de virus informatiques dont certains se propagent via email décroche le palmarès de la désinformation massive la plus importante sur Internet. Via email ou les forums de discussion, vous apprenez l'existence d'un virus X très contaminant pouvant mettre en péril des milliers d'ordinateurs et il est demandé dans l'intérêt de tous, de propager largement cette information. Le virus, c'est l'information elle-même: elle se propage et consomme de la bande passante chaque fois qu'une personne la propage. Plus grave encore, elle contribue non seulement à une désinformation mais en plus complique la circulation des informations concernant les véritables alertes informatiques qui risquent d'être considérées comme des canulars (3).

Les informations sont par nature un jour caduques. Le temps sur Internet semble parfois suspendre son vol : En 1996, a eu lieu une propagande massive contre le vote d'un forum rec.music.white-power (sic). Le vote a bien eu lieu et sa création fût rejeté; 33033 voix contre et 592 pour, le 03 juin 96. Il existe encore actuellement des personnes qui propagent des appels à voter contre la création de ce forum (4)

Une attitude raisonnable consiste à ne jamais propager à grande échelle une information dont vous n'êtes pas l'auteur et/ou dont vous ne pouvez pas contrôler par un moyen fiable la véracité du contenu. Si l'information vous paraît de nature grave et/ou importante, adressez-vous à une personne ou à un groupe de personnes susceptibles de faire le point avec vous.

Le droit de la parole

Si la liberté d'expression est un droit fondamental inscrit dans la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme (5), il existe cependant des limitations de ce droit en France. Celles-ci étant indépendantes du support utilisé, les enfreindre sur Internet ne protégera pas l'auteur. Les textes de loi sont relatifs soit à la protection de l'intégrité et de la dignité humaine, soit à la protection de la nation, soit à la justice. L'apologie de certains crimes, l'appel à la haine raciale et le négationnisme, les fausses nouvelles et de fausses informations sont, par exemple, des délits passibles d'amende et/ou de prison.

Censure ou liberté d'expression

Faire circuler une fausse information sur l'âge réel de maman n'est pas très grave. En revanche, il est légitime de se demander comment lutter contre, par exemple, la négation de l'holocauste. Certains pays comme la Chine et le Vietnam font partie des pays qui contrôlent de façon très strict l'accès à Internet : une façon de lutter contre la circulation de l'information ou la désinformation sans toutefois empêcher les échanges économiques (sic !). Dans les pays " démocratiques ", de nombreuses réflexions ont actuellement cours pour savoir s'il faut et comment mettre en place un système de lutte contre les informations délictueuses. Certains sont pour une liberté d'expression totale avec simplement les appareils judiciaires actuels pour lutter contre les délits, d'autres sont pour la mise en place de conseils ou encore d'organismes de surveillance qui pourraient ordonner des coupures d'accès à des informations. L'amendement Fillon (6) qui fut rejeté par le Conseil d'Etat a été une tentative de mise en place d'un système de contrôle de la conformité du contenu circulant sur Internet. S'il est certain que l'avenir (qui peut se préparer avec vous !) réserve une façon de gérer l'information circulant sur Internet, espérons que celle-ci respecte les principes fondamentaux de notre démocratie et de notre république : Liberté - Egalité - Fraternité.

Corinne Villemin Gacon

c.villemin@freenet.fr

(1) Si je vous dis que le concombre masqué est un gourou d'Internet comment pouvez-vous le croire?
(2) Ce n'est pas parce qu'un contrat ou votre profession ne vous obligent pas à vous soucier de ce que vous diffusez que forcément vous êtes à l'abri de tout délit volontaire ou involontaire - Nul n'est sensé ignorer la loi :)
(3) Computer Virus Myths <URL :http://www.kumite.com/myths/>
(4) Result : rec.music.white-power fails 592 :33033
URL :http ://research.umbc.edu/~damon/rmwp-vote.html>
(5) Déclaration Universelle des Droits de l'Homme - http://web.cnam.fr/ABU/abu_server.html?pub/ABU/anteABU/decla110.txt
(6) Dossier d'analyse de l'amendement Fillon - http://www.freenet.fr/villemin/FreeNet/Fillon.html

Serveur du Centre Culturel Régional de Charleroi sur la liberté d'expression rassemblant de nombreuses affaires ayant fait l'objet de censures dans une partie du monde
http://www.ccrcharleroi.org/censure/index.htm

Rapport du Comité Canadien du ministère de l'industrie du gouvernement fédéral sur "Le contenu illégal et offensant sur l'autoroute de l'information"
http://www.ic.gc.ca/ic-data/info-highway/general/offensive/offens_f.html

Débat public français sur l'auto régulation d'Internet
http://www.miage.dauphine.fr/debat-charte/

Une bien belle tour!

Tour Infinitiv 1200

Après une chute de mon A1200, je décidais au lieu de contempler l'étendu des dégâts, de passer enfin mon 'miga chéri vers une forme plus pratique pour moi: une tour! Malgré mes envies masochistes de me tailler les doigts sur les solutions à GRS, je me tournais vers la proposition de l'allemand Micronik, avec sa version Infinitiv 1200. Il est vrai que sur le papier, elle avait tout pour plaire ...

Tour en plastique ...

Au déballage de la bête, ce qui choque le plus, c'est la matière dans laquelle a été conçue cette tour. Elle est entièrement en plastique. A priori, on pourrait penser à une certaine fragilité de l'ensemble mais je rassure les apeurés, elle est solide bien que pesant un poids non négligeable... L'avantage de cette matière, que Micronik a bien compris, est la plus grande modularité que l'on peut apporter à ce montage. En effet, l'ensemble des éléments de l'Infinitiv s'emboîtent. Ainsi, grâce à des modules de tailles différentes, on peut facilement rajouter des emplacements 3"1/2 à l'intérieur, ou mieux étendre sa tour vers le haut, avec des modules 5"1/4. Ce concept, fort agréable, offre donc tout un panel de possibilités qui permet vraiment de faire son bébé à soi. Notez que vous pouvez aussi à loisir laisser votre tour ouverte en retirant le ou les côtés que vous souhaitez en déboîtant la ou les parties concernées le plus simplement possible. Donc, un concept bien ficelé de la part de Micronik qui nous propose une solution efficace et modulaire. Seul problème, une documentation avec trois photos et surtout en allemand. Il faudra donc improviser.

Le montage ...

La configuration testée est ici :

- Une tour Infinitiv 1200.
- Alimentation Interne.
- Clavier du 1200 gardé.
- 1 lecteur de disquettes.
- 1 disque dur 3"1/2.

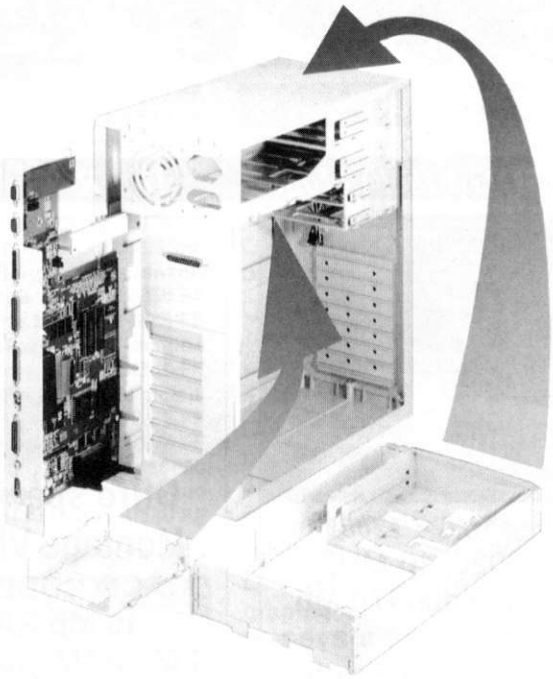
Avant de tout passer dans l'Infinitiv, il s'agit évidemment de démonter l'A1200. Cette opération un peu rébarbative est relativement simple. Cependant, attention aux doigts lors du démontage de la cage métallique. Veillez aussi à vous décharger de l'électricité statique en respectant les règles de conduite à cet égard. Prenez garde aussi à la nappe de votre clavier A1200 car elle va servir encore *(n'est-ce pas CJ)*. Ensuite, il faut placer la carte dans son nouveau réceptacle, il faut forcer un peu mais tout rentre dans l'ordre aisément. A noter un problème ici, j'ai été incapable de remettre la totalité des vis des prises d'extension, un décalage de quelques millimètres m'ayant contraint à abandonner. De plus, conservez la visserie du 1200 car elle vous servira tout au long du montage. Il faut ensuite mettre la nappe du réceptacle dans le connecteur du clavier sur la carte mère. Ainsi, on a la possibilité de brancher soit un clavier d'A4000 ou la solution clavier A1200. Dans le cas présent, c'est cette dernière qui a été choisie, il s'agit donc d'une carcasse de clavier vide avec toute la connectique nécessaire pour transformer votre clavier en pseuco clavier A4000. L'enveloppe fournie respecte évidemment le look général avec une inscription Infinitiv sur le clavier. Le montage, à priori simple, est en fait complexe, il s'agit de faire glisser la nappe vers son nouveau connecteur beaucoup moins pratique que celui de l'A1200. Je conseillerai donc de démonter le connecteur afin de pouvoir manipuler avec une plus grande liberté. Une fois cette manipulation périlleuse terminée, ne refermez pas tout, car il va falloir tout de même tester votre clavier. Ayant eu des problèmes à ce sujet, je recommande une grande prudence pour économiser ses nerfs :).

Retournons maintenant vers la tour en elle-même. Il s'agit de mettre en place le peu qui reste... Ne possédant qu'un seul lecteur de disquettes, je choisis donc de mettre mon disque dur dans l'emplacement prévu pour le second lecteur. Et c'est maintenant que les problèmes commencent ... Tout d'abord impossible de trouver les vis adéquates pour fixer correctement mon disque dur. Il reste une inconnue de taille pour les possesseurs de disques durs 2"1/2. En effet, rien n'a été prévu pour eux, déjà qu'il faut des vis longues pour fixer un 3"1/2, alors un 2"1/2 nécessitera sûrement encore des choses supplémentaires

Ensuite, vient la question du lecteur de disquettes. Là, tout paraît simple, on glisse le lecteur du 1200, on visse et c'est fini. Cependant, au premier essai, le lecteur ne fait pas son clic habituel après introduction d'une disquette. Il est donc impossible d'exploiter ce lecteur car soit il est trop près et la disquette ne s'insère pas correctement, soit il est trop loin et le bouton de la facade ne fait plus son office ...

Enfin, un petit fax à Micronik qui me répond en m'expliquant la manoeuvre à suivre: il suffit de couper le bouton de la façade afin qu'il soit totalement libre. Ce qui est totalement vérifié, le lecteur fonctionne donc à merveille. Il me reste donc maintenant le montage de l'alimentation interne. Pour ceux qui veulent monter une alimentation PC, je les préviens de suite, je n'en ai pas trouvé possédant le connecteur requis pour se brancher sur la carte mère. Alors petite commande à Micronik pour avoir l'alimentation. Une fois encore, le montage est simple, il suffira de couper les caches des prises et d'enlever la face avant pour fixer l'interrupteur.

Ceci fait, il ne vous reste plus qu'à brancher le tout et allumer la bête méchament relookée !



Tour Infinitiv

Pour résumer ...

La qualité de la finition de l'ensemble est excellente, le concept modulaire est très réussi. Par contre, il se fait ressentir pendant tout le montage un manque de vis suffisamment longues pour fixer correctement les lecteurs de disquettes et les disques durs 3"1/2. Il faut prévoir une nappe suffisamment longue pour le disque dur, mais celle du lecteur de disquettes est fournie. La documentation en allemand est inutilisable pour les néophytes comme moi, le manque de photos ou de schémas en empêche donc l'utilisation. Cependant, Micronik répond aux fax et possède un personnel parlant francais. Pour déplacer la tour sur de longues distances, je conseillerai de garder le carton. Remerciements à QUARTZ Informatique

Tour Infinitiv
Fabricant: Micronik
Prix: variable selon options

APPLIMATIC SA

1997

TVA suisse incluse, frais de port à rajouter
demandez-nous une offre personnelle SVP

AMIGA - MAC - PC

AMIGA technologies

AMIGA 1200
68020, 16 MHZ
disque dur 170 Mb
pac de logiciels avec
Scala, turbocalc etc..
880 FS/3800 FF

❑ *AMIGA 1200 INTERNET,* disque dur 170 Mb, logiciels et modem 33600 **1100 FS/4400 FF**

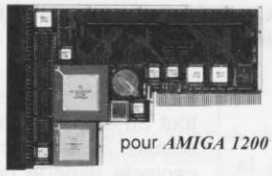
❑ *AMIGA 4000 TOWER,* **68040, 18 Mb RAM, CD ROM 12x, disque dur 2.2 gigas, pac de logiciels 3690 FS/14790 FF**

D R A C O

Offre spéciale !
Montage VIDEO
DRACO CUBE 68060
16 Mb RAM
4 Mb RAM graphique
Contrôleur SCSI3
disque dur 2.2 gigas
CD ROM 8-vitesses
Adpro, scanner-driver
6200 FS/24800 FF

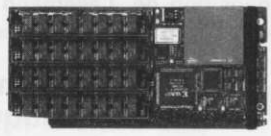
❑ **AMIGA** *Q-Drive 1241,* CD-ROM 4x, A1200 **349 FS/1490FF**

Produits PHASE 5



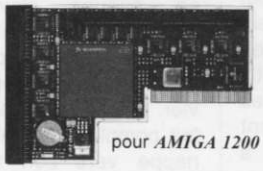
pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1230
68030 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
290 FS/1090 FF



pour *AMIGA 3000 (T) et 4000 (T)*

CYBERSTORM MK2 040
CYBERSTORM MK2 060
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI2 optionnel
740 FS/3160 FF
1250 FS/4990 FF

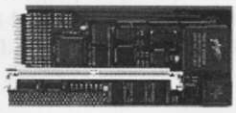


pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1240 ERC
BLIZZARD 1260
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
540 FS/2160 FF
990 FS/3990 FF

pour *AMIGA 2000*

BLIZZARD 2040 ERC
BLIZZARD 2060
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI2 compris
740 FS/3050 FF
1290 FS/4790 FF



SCSI Kit Blizzard
1230/1240/1260
Cyberstorm MK2
200 FS/780 FF

Disques durs amovibles

photo non actuelle

Syjet 1.5 gigas
externe complet avec
câbles SCSI et cartouche
860 FS/3440 FF

NOMAI 540 Mb SCSI externe
lit et écrit les cartouches
135, 270 et 540 Mb
avec câbles et driver
540 FS/2200 FF

GRAVEUR de CD
Philipps CDR
6 lecture/4 écriture
avec logiciel AMIGA
version SCSI externe
960 FS/3840 FF

iomega jaz
Disque dur amovible
capacité: 1 giga
version externe
avec câbles et 1 cartouche
790 FS/3390 FF
cartouche 1 giga
159 FS/690 FF

❑ **Disque CDR vide** pour graveur de CD ROM capacité 670 Mb datas/74 Min musique, vitesse d'enregistrement jusqu'à 6x **12.50 FS/50 FF**

dès 10 pièces **11 FS/45 FF**

Cartouches SyQuest®

130 Mb	**29 Fr/125 FF**
270 Mb	**85 Fr/390 FF**
88, 44,105 Mb	**65 Fr/280 FF**
1.5 gigas	**159 Fr/620 FF**

Nouveau !

Disques durs

❑ **1.2 Gigas** SCSI2 Quantum 3.5" HH rapide **450 FS/1850 FF**

❑ **2.2 Gigas QUANTUM** SCSI2 3.5" HH **590 FS/2950 FF**

demandez-nous svp
pour d'autres modèles

❑ **1.3 Gigas** ATA generic 3.5"HH rapide **340 FS/1360 FF**

❑ **1.1 Gigas** complet avec contrôleur et formaté pour A500 ou 2000 **490 FS/1950 FF**

❑ **2.6 Gigas pour AMIGA 4000** 10 ms **490 FS/2100 FF**

❑ **4.3 Gigas IBM SCSI2 3.5" 9ms cert. AV 1190 FS/4900 FF**

❑ **350 Mb** 2.5 pouces pour A1200 **240 FS/990 FF**

❑ **540 Mb** 2.5 pouces pour A1200 **340 FS/1360 FF**

❑ **1.3 gigas** 2.5 pouces pour A1200 **650 FS/2590 FF**

❑ **2.2 gigas** 2.5 pouces pour A1200 **850 FS/3490 FF**

PowerUP

❑ **demandez-nous déjà maintenant pour les nouvelles cartes power PC 604, 200 MHZ et mise à jour de vos anciennes cartes**

❑ **Carte accélératrice POWERPC 604E** 160 MHZ combinée avec 68040/40 MHZ prix environ **1390 FS/5600 FF**

Kickstart

❑ **ROM Switch** 1.3-2.0 ou 2.0 -3.1 A500, 2000 **49 FS/190 FF**

❑ **ROM 3.1** pour A500, 1200, 2000,3000,4000 **120 FS/480 FF**

❑ **ROM 3.1** avec manuels en français dès **190 FS/790 FF**

UPGRADE SETPATCH + FASTFILESYSTEM (HD +4 gigas) demandez-nous svp !

COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux 49 - Email:news@applimatic.com
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

CD-ROM

- ❑ **CD ROM PANASONIC SCSI2** quadruple vitesse externe avec câbles **340 FS/1360 FF**
- ❑ **CD ROM TOSHIBA SCSI2** 4x, interne **230 FS/920 FF**
- ❑ **CD ROM 8x *A4000/1200*** interne avec driver **185 FS/790 FF**
- ❑ **CD ROM** double vitesse externe pour ***A1200*** av. câbles, driver+500 jeux **290 FS/1240 FF**
- ❑ **AMIGA *Q-Drive 1241,*** CD-ROM 4x, A1200 **349 FS/1490FF**
- ❑ **CD ROM ATAPI 16x**, interne pour A4000,1200 **220 FS/890 FF**
- ❑ **Changeur à 7 CD-ROM externe** SCSI, avec câbles (changement par logiciel) **290 FS/1290 FF**
- ❑ **Changeur à 4 CD-ROM interne** demi-hauteur rapide **390 FS/1600 FF**
- ❑ **GRAVEUR CD SCSI** interne 6R/2W av. soft Amiga **790 Fr/3190 FF**
- ❑ **Logiciel** pour graver **249 Fr/990 FF**

Contrôleurs HD

- ❑ **Contrôleur SCSI2** pour Blizzard 1230/1260 **200 FS/800 FF**
- ❑ **GURU ROM pour Contrôleur/ accélérateur GVP 99 FS/400 FF**
- ❑ **Contrôleur SCSI2+ATbus** +RAM A2000 **290 FS/1200 FF**
- ❑ **Contrôleur PCMCIA pour Amiga 1200 169 FS/690 FF**
- ❑ **Contrôleur SCSI2 DKB Rapidfire** ext. RAM jusqu'à 8 Mb A2000-3000-4000 **290 FS/2190 FF**

Extensions mémoire

- ❑ **4 Mb A4000 60 FS/260 FF**
- ❑ **4 Mb A3000 130FS/570 FF**
- ❑ **8 Mb 60 ns 90 FS/360 FF**

- ❑ **16 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **169 FS/690 FF**
- ❑ **32 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **329 FS/1290 FF**
- ❑ **2Mb A500 190 FS/800 FF**
- ❑ **1Mb A500 95 FS/400 FF**
- ❑ **512K A500 69 FS/290 FF**
- ❑ **Carte 2-8 Mb** pour Amiga 2000 av. 2 Mb **240 FS/1000 FF**
- ❑ **DKB Cobra 33 MHZ av. 8 Mb RAM** 32 bits, horloge, pour AMIGA 1200 **350 FS/1500 FF**
- ❑ **DKB Rapidfire, contrôleur SCSI2 pour A2000 avec 4 Mb RAM 320 FS/1280 FF**
- ❑ **2Mb CHIP RAM** pour A500/2000, platine av. Agnus 8375 et RAM **300 FS/1300 FF**
- ❑ **2Mb CHIP RAM** pour A3000 TOWER **100 FS/400FF**
- ❑ **4 Mb GVP SIM RAM 60ns très rare 250 FS/1000FF**
- ❑ **2Mb** pour contrôleur GVP série II **80 FS/320 FF**
- ❑ **2Mb** pour contrôleur A2091 Commodore **120 FS/480 FF**

DraCo

- ❑ ***DRACO* 68060 50 MHZ,** SCSI3, carte graphique Altais 4 Mb, CD ROM quadraspeed, 4 Mb RAM extensible 128 Mb,on board, avec AD-Pro, Morph plus, scanner driver, xipaint... **dès 5250 FS/21500 FF**
- ❑ ***DRACOMOTION Image et son, effets spéciaux 4x plus rapide* 2600 FS/10000 FF**
- ❑ **Module YUV pour *DRACO* 760 FS/3300 FF**
- ❑ **Carte i/o digitale pour DRACO *demandez svp***

Cartes Graphiques

- ❑ **Cybervision** 64/3D, accélérateur graphique 3d, 2 ou 4 Mb, pour ***A1200T, A2000, A3000 ou A4000*** version 4 Mb **prix spécial 490 FS/2090 FF**

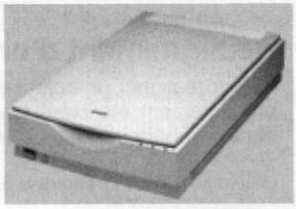
CyberVision64/3D

Scan-doubler 190 FS/790 FF
Modul MPEG 250 FS/1000 FF

- ❑ **Scandoubler A4000** pour brancher n'importe quel Moniteur SVGA sur votre Amiga 4000 **290 FS/1190 FF**
- ❑ **PICASSO 4, 4 Mb,** Flikker-fixer, Genlock, MPEG Player, digitaliseur **790 FS/2360 FF**
- ❑ **GRAFFITI pour *A500/2000/ 1200*,** Adaptateur graphique pour RGB **130 FS/520 FF**

Scanner

- ❑ **Scanner à plat Epson GT 5000 600 DPI, A4, technologie 3-pass SCSI av. câbles 750 FS/3260 FF**



- ❑ **Scanner A4 à plat SCSI avec Scanquix 3.0 590 FS/2490 FF**
- ❑ **Scanquix 3.0 DRIVER français pour Scanner 159 FS/680 FF**

Digitaliseurs, video

- ❑ **V-Lab Y/C+comp.** digitaliseur en temps réel 24 bits externe pour tout *AMIGA* **590 FS/2390 FF**
- ❑ **V-Lab Motion,** enregistrez des séquences video en temps réel sur votre disque dur, effets spéciaux, etc.. à partir de **1290 FS/5800 FF**
- ❑ **Genlock Neptune/Sirius SVHS composite dès 1290 FS/5600 FF**
- ❑ **Genlock Composite et SVHS externe pour tout AMIGA 590FS/2490 FF**
- ❑ **Videodirektor** pour montage video **320FS/1390 FF**
- ❑ **IV 24 GVP**, digitaliseur en temps réel, flikker-fixer et Genlock pour ***A2000-3000-4000* 1390 FS/5490 FF**

Logiciels sur CD

- ❑ **AMINET set2 *4 cds*59 FS/250 FF**
- ❑ **AMINET set3 *4 cds*59 FS/250 FF**
- ❑ **AMINET set4 *4 cds*59 FS/250 FF**

- ❑ **AMINET 7 à 18 29 FS/99 FF**
- ❑ **Mods Antology 4 cds 59 FS/250 FF**
- ❑ **Fresh fonts 20 FS/80 FF**
- ❑ **AMIGA TOOLS 4 39FS/160 FF**
- ❑ **Turbocalc V2.1 25 FS/99 FF**
- ❑ ***AMIGA* developerCD 19 FS/79 FF**
- ❑ **Net News offline 22FS/95FF**
- ❑ **Megahits Bundle comprenant: 3.4,5 et 6 = 4 cds 59 FS/250 FF**
- ❑ **Meeting Perls 3 20 FS/80 FF**
- ❑ **Texture Gallery pour imagine ou Lightwave 89 FS/380 FF**
- ❑ **STORM collection de logiciels en français 19 FS/79 FF**
- ❑ **Terra Sound Library 29 FS/125 FF**
- ❑ **Cliptomania , plus de 18000 images et fonts avec catalogue imprimé, pour PAO 89 FS/380 FF**
- ❑ **Autres cds demandez SVP**

Logiciels

- ❑ **Manuels Scala en français (traduction CIS) pour logiciel scala livré avec Magic-pac (AT) 79 FS/330 FF**
- ❑ **SCALA MM 400 version CIS complète 390 FS/1690 FF**
- ❑ **Upgrade SCALA MM400 version CIS (pour les possesseur de scala MM300 (AT) 220 FS/950 FF**
- ❑ **Pagestream 3.0 français P.A.O. 490 FS/2100 FF**
- ❑ **WORDWORTH 6.0, texte complet français avec manuels 139 FS/560 FF**
- ❑ **Turboprint PRO 4.1 ou 5.0, utilitaire d'impression+driver imprimante 129 FS/560 FF**
- ❑ **iBROWSE pour surfer sur INTERNET 79 FS/320 FF**

Moniteurs

- ❑ **MONITEUR 1438** multisync 1024x768 15-38 KHZ pour tout AMIGA **540 FS/2160 FF**
- ❑ **MONITEUR 1538** multisync 1024x768 15-38 KHZ pour tout AMIGA **640 FS/2600 FF**
- ❑ **MONITEUR 1764** multisync 17 pouces 1024x768 - 15-82 KHZ, 120 HZ, the best ... **1390 FS/5560 FF**
- ❑ **MONITEUR Targa 17 "** 1024x768, 64 KHZ,menu on-screen pour tout Amiga avec flikker-fixer ou carte graphique **790 FS/3200 FF**
- ❑ **MONITEUR CTX 20",** 2 entrées commutables, 31-84 KHZ 1600x1200 **2000 FS/8690 FF**

Emulateurs

- ❑ **EMPLANT PRO** mise à jour pour anc. cartes **99 FS/400 FF**
- ❑ **EMPLANT 1200** émulation MAC pour n'importe quel Amiga 1200 **150 FS/600 FF**

Divers

- ❑ **Souris AMIGA39 FS/165 FF**
- ❑ **Joystick pour Amiga divers modèles dès 35 FS/149 FF**
- ❑ **Adaptateur Moniteur 15/23 ou 23/15 35 FS/149 FF**
- ❑ **Clavier pour *A2000/ 3000/4000* 135 FS/590 FF**
- ❑ **Adaptateur clavier PC *A1200/2-3-4000* 89 FS/380 FF**
- ❑ **Alimentation 200 W très puissante, pour A500/1200 3 connecteurs 120 FS/490 FF**
- ❑ **Alimentation éch. *A2000/ 3000/4000* 190 FS/820 FF**
- ❑ **Wacom Artpad2 Tablette graphique A6 avec stylo à pression variable pour tout Amiga 285 FS/1190 FF**
- ❑ **Siamese Systems Interface pour raccorder l'Amiga avec un PC et partager disques durs, Clavier, Moniteur, imprimante .. 340 FS/1360 FF**
- ❑ **RAMSEY 07 100 FS/400 FF**
- ❑ **IC 8520 CIA 45 FS/185 FF**
- ❑ **IC 8520 PLCC 45 FS/185 FF**
- ❑ **IC 8375 Agnus 1 Mb Chip RAM A500/2000 80 FS/330 FF**
- ❑ **Kit Adaptateur HD/CD 3.5/2.5" av. câbles et pour 600/1200 (4x) 69 FS/290 FF**
- ❑ **Modem externe 33600 Bds/fax avec soft INTERNET Amiga 300 FS /1250 FF**
- ❑ **Hauts-parleurs + Ampli stereo 180 Watts 99 FS/399 FF**
- ❑ **COMMUNICATOR-III connecte CD32 sur Amiga 1200 129 FS/590 FF**
- ❑ **Copro 68882 50 MHZ PGA pour Blizzard 1230, Cobra ou GVP 1230 135 FS/540 FF**

Imprimantes

- ❑ **Epson STYLUS color 200** 720 DPI **348 FS/1490 FF**

- ❑ **Epson STYLUS color 400** 1440 DPI, nouveau modèle env. 2x plus rapide **550 FS/2200 FF**
- ❑ **Epson STYLUS COLOR 600,** 1440 dpi **690 FS/2790 FF**
- ❑ **HP Officejet pro 1150C** Imprimante couleur, **scanner et photocopieur** 3/8 Pages/Minute demandez-nous **1490 FS/5990 FF**

NOUVEAU ! venez visiter notre site INTERNET: http://www.applimatic.com NOUVEAU !
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

AWeX par Igor Pos

Quelques lignes de programmation...

Real 3D c'est aussi ça!

Ce mois-ci, j'aimerais vous faire partager un certain nombre de trucs qui ont été dévoilés sur la mailing-list de Real.

Auto-exposure

Ca se trouve dans la fenêtre "Settings" des fenêtres "View" et ça sert à pondérer la surluminosité résultant de l'emploi de nombreuses sources lumineuses. Cette grande aide permet de ne pas se préoccuper de l'intensité de ses lumières mais peut avoir des effets néfastes.

Il est prudent de ne l'utiliser que dans les images fixes, car dans une animation, la correction peut s'avérer désastreuse selon les variations de puissance d'une ou plusieurs sources ou selon la position de la caméra.

Il est très souvent préférable de désactiver cette option, surtout pour plus d'une source. Pourtant, dans ce cas, il convient de réduire la couleur des sources et le curseur "Brightness".

Connaître la méthode utilisée par le programme pour cette auto-exposition peut aider à comprendre certains effets parfois peu évidents. C'est sur le point origine (0,0,0) que la pondération se fait. par conséquent, gare aux éloignements ou rapprochements de ce point !

En règle générale, essayez de dimensionner vos objets comme dans le monde réel. Désactivez "auto-exposure" si vous avez plus d'une source. Essayez de ne pas utiliser des lumières grises pures (coefficients égaux r,v,b), essayez des gris teintés comme 90,84,78. Jouez avec "infinity", "local fade", "no fade" dans les préférences lumineuses.

Caméra suiveuse

Pour suivre un objet qui se déplace avec la caméra elle-même en mouvement, placez le point-cible de la caméra "aiming point" dans le même niveau hiérarchique que l'objet et un lien "link" à la place de l'aiming point dans la hiérarchie de la caméra.

Un bon truc est de placer un "offset" dans le niveau hiérarchique de l'objet et une méthode "RADIAL FORCE" dans la caméra de la façon suivante :

```
ROOT
CAMERA
  viewpoint
  LEVEL
    aimpoint
    RADIAL FORCE
      link to offset
    PROCESSOR
    FRICTION
```

Pour éviter des tangages de la caméra, rotation de la caméra sur l'axe de son objectif, plusieurs méthodes, c'est le cas de le dire. Evitez les méthodes PATH ou DIRECTION. Utilisez de préférence une méthode CONTROL CURVES avec les deux courbes de contrôle égales et superposées.

Mais le plus facile reste encore d'annihiler le tag DDIR du point cible "AimPoint".

Générateur aléatoire

Pas de fonction de génération d'un nombre aléatoire avec une semence (Donnée d'initialisation de la fontion). Résultat : Du mal à reproduire la même séquence "aléatoire" deux fois de suite ou sur deux machines distinctes.

Voici deux microprogrammes RPL à se confectionner.

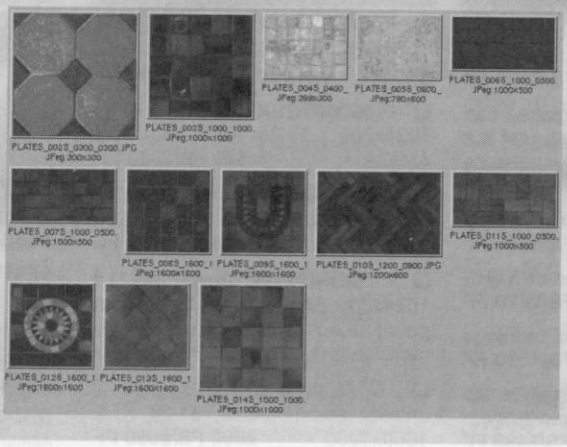
```
( Seedable random number generator
( R.E: {MSDN {Alternatives for Generating Random Numbers}}
( Constant definitions ------------
( Global variables ------------
( Seed parameter simply STORE this value to set the seed 0 to 16777216
VARIABLE rndVal
( Word definitions ------------
( ------------
( But: Calculer la valeur absolue d'un nombre en virgule flottante,
(fonction servant ensuite
: FAbs
  ( Si la valeur de la tête de la pile est négative
  DUP 0 F< IF
    (Lui appliquer une négation
    -1.0 F*
  ENDIF
;

( ------------
( But: Calculer un nombre aléatoire en utilisant la méthode congruolinéaire
( Enregistre la valeur aléatoire de la semence et la duplique sur la pile
(
: IRnd
  ( rndVal = { rndVal * a + c } MOD 2^24
  rndVal FETCH 214013 * 2531011 + 16777216 MOD DUP rndVal
                                                    STORE
;

( ------------
( But: Calculer un nombre aléatoire en utilisant la méthode congruolinéaire
( Enregistre la valeur aléatoire de la semence et la duplique en virgule flottante
( entre les bornes 0.0 et 1.0 sur la pile.
(
: FRnd
  ( rndVal = { rndVal * a + c } MOD 2^24
  rndVal FETCH 214013 * 2531011 + 16777216 MOD DUP rndVal
                                                    STORE

  ( Stack Abs{ rnd / 2^24 }
  16777216 F/ FAbs
;
( End ------------
```

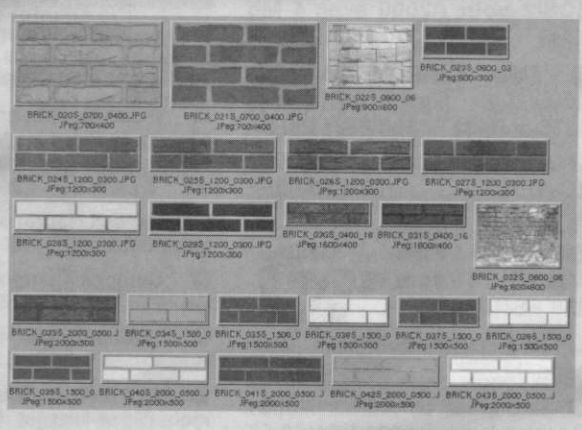
Réalignement d'un objet

Pour réaligner un objet selon les axes orthonormés (comme il a probablement été créé) : voici un script en RPL W sauvegardé dans le répertoire Macros et à utiliser comme tel.

```
------------
(macro pour créer un coordsys dans le premier objet sélectionné.
: ShowLocalXYZ
  VARIABLE aObject
  VVARIABLE vCOG
  VVARIABLE vXdir
```

Quelques exemples de textures livrées sur le CD.ROM de la V3.5 ■





```
VVARIABLE vYdir
VVARIABLE vZdir
O_GETSEL DUP
0 = NOT IF
  aObject STORE DROP ( larguer le terminateur de liste de o_getsel
  aObject FETCH iOP_COG O_PROP vCOG VSTORE
  aObject FETCH iOP_DIR O_PROP
  vXdir VSTORE
  vYdir VSTORE
  vZdir VSTORE
  ( construire le coordsys
  vCOG VFETCH
  vYdir VFETCH
  vXdir VFETCH
  vZdir VFETCH
  0 0 0 0
  "Local Space"
  0
  "CEND"
  C_COORDSYS
ENDIF
REFRESH
;
ShowLocalXYZ
```

Champs stellaires

Pour un champ sphérique. Créer un spline-sphère. Créer des squelettes de particules bien aléatoires (même hasardeux, à moins que vous ne vouliez reproduire des constellations connues...). Détruisez la sphère.

Pour des plans stellaires, il y a quelques manières différentes:

- Créer un volume de particules à l'intérieur d'une sphère. C'est une mauvaise manière, il faudrait trop de particules pour produire l'effet.
- Définir la scène et comment la caméra se meut. Créer ensuite un mur-mesh, créer un squelette de particules, détruire le mesh.

Répéter l'opération trois ou quatre fois en modifiant la distribution aléatoire ou pivoter les meshes différemment. Les espacer en couches. Si on n'a qu'un angle de caméra, il est préférable de laisser la caméra fixe et de déplacer les couches à la même vitesse. Le premier plan paraîtra se déplacer plus vite. Plus on utilise de plans, meilleur est l'effet mais plus larges doivent être les plans pour compenser la distance de la caméra.

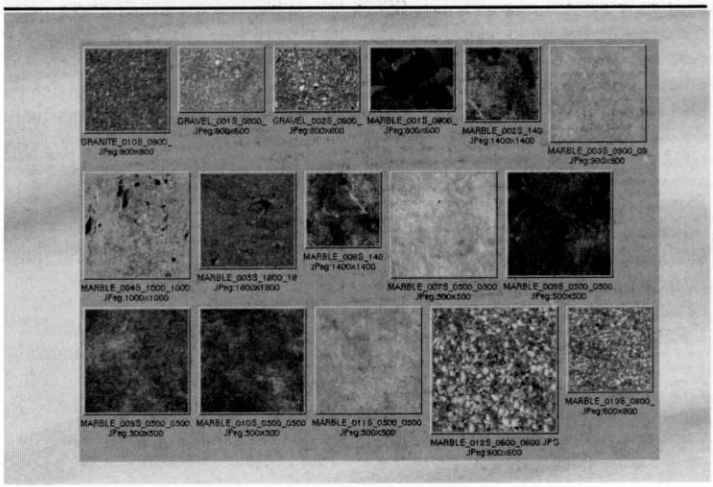
Si on fait un vol en avant sans autre déplacement désaxé, on peut créer des meshes cylindriques concentriques et se déplacer au milieu (ou les déplacer sur l'axe de l'objectif. Pour des mouvements plus complexes, il reste les sphères concentriques.

Transparence ou turbidité

N'oubliez pas de placer l'objet transparent et/ou trouble en dernier dans la liste d'objets placés sur le même niveau hiérarchique, sinon la transparence ne se remarquera pas vis-à-vis des objets suivants, surtout si certains sont contenus dans l'objet transparent.

Le mois prochain

Avant de partir en vacances, j'évoquerai les méthodes d'animation, autant pour nous faciliter la vie à nous Realeurs pratiquants que pour exposer aux païens les richesses de notre liturgie.



RealNews - RealNews

Pâte à modeler 4000

Voilà, après plusieurs mois de cogitations et un vote apportant plus de 400 suggestions, ce que RealSoft a trouvé comme nom à la version 4.0 de Real 3D. RealSoft veut démarquer son produit logiciel de la sous-marque de Lockheed Martin. Je trouve ce nom, en anglais "PlayDough-4000" (prononcez pleïdo), vraiment navrant, et je ne suis pas le seul. Les gens de RealSoft sont aussi excellents en programmation qu'ils sont nuls en marketting (opinion personnelle qui n'engage que la majorité de la mailing-list).

Macro adpro

Un script ADPro à télécharger pour faire des textures répétitives sans joint visible (bien qu'on ait plus de chances de faire dans le répétitif après un joint).
<ftp://www.win.net/winnet/real3d/textures/SEAMLESS.ADP>.
L'auteur est Scott Cross.

IRC

Le "Chat" (pas le cat!) de la Mailing List continue fidèlement chaque dimanche à partir de 20h00, heure française d'été, toujours organisé par Lee Evans (levans@cio.net) **<http://www.cio.net/home/levans>.**
Hope to see you on the R3D IRC channel Sunday 6pm GMT, 10am PST, 1pm EST
irc.dal.net port 6667 or 7000 #real3d

Tooled up

"Tooled Up" est une application PC pour Real (qui viendra je l'espère sur Amiga) permettant (d'après ce que j'ai compris, ne pouvant l'essayer) de connecter ou déconnecter instantanément les plug-ins de l'interface de Real. A télécharger sur le site ftp.
L'auteur est Frank Dodd (frank.dodd@ukonline.co.uk) **<http://web.ukonline.co.uk/frank.dodd/contents.html>**

PowerFonts

Beaucoup d'AmigaRealeurs râlent (ou d'AmigaRâleurs realent) d'une part qu'il y ait plus d'utilitaires pour PC que pour Amiga, d'autre part parce qu'il n'y a pas de possibilité de charger des fontes pour faire des logos. L'application PowerFonts, téléchargeable sur Aminet, permet de charger les fontes Compugraphic, de les redimensionner, de les italiser, de les chanfreiner, de les colorier, etc... Spécialement conçu pour Real, la démo ne permet cependant pas d'expérimenter puisque la sauvegarde est bridée.

Rextohow

Un tutorial pour animer un Tyranosaurus rex, téléchargeable sur le site ftp dans le répertoire Tutorials. Le projet, avec toutes les textures et même un second projet avec des keyframes prêts à être rendus en animation. Une très belle occasion de voir comment on peut construire un squelette animé, comment on modélise des formes complexes avec des meshes et comment on les joint entre eux, et comment on arrive à appliquer plusieurs textures à des endroits précis. Un très gros et très beau travail de Robert Dollase.

MyMPEG_GUI

Un ensemble pour confectionner des animations MPEG. On trouve çà dans MyMPEG_gui.lha dans le répertoire Tutorials de Winnet.

PROCHAIN CONCOURS

Date limite : 30 juin 97. Sujet : la préhistoire. Envoyer vos créations à : <ftp:// ftp.mindspring.com /users/makely/incoming>. Pour plus de renseignements ou règles exactes du concours : <http://www.mindspring.com/~makely/contest> ou bien sur le N°98 p 69. L'e-mail d'andy Jones est <makely@mindspring.com>. ■

L'heure du metal liquide

Animation d'un ensemble de Metaballs...

Chers lecteurs, pour ceux qui ne l'aurait pas déjà vu, je ne peux que leurs conseiller d'aller voir au cinéma le dernier film de LUC BESSON: Le Cinquième élément. Celui-ci comblera les fervents amateurs d'effets spéciaux et donc d'image de synthèse, mais aussi tous ceux qui aiment passer un très grand moment de"CINOCHE". Créativité et drôlerie sont au rendez-vous, un grand clin d'oeil européen aux supers-mégas productions américaines. Merci Luc!

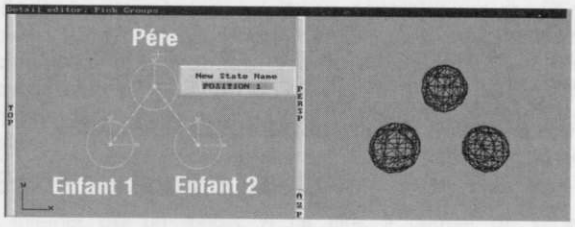


Figure 1

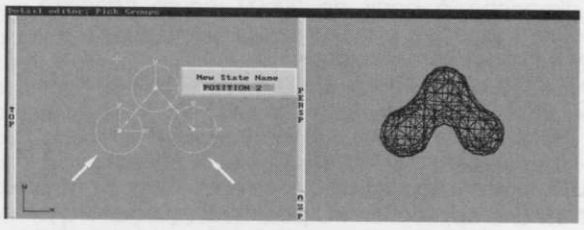


Figure 2

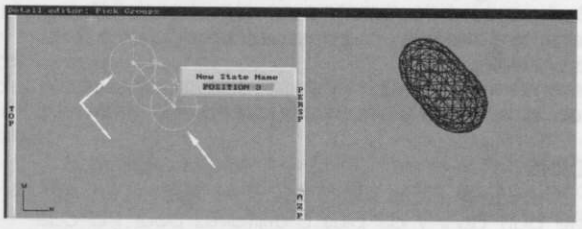


Figure 3

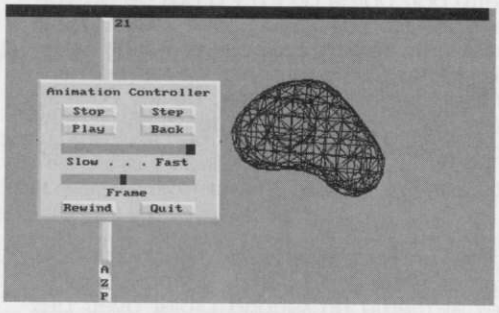


Figure 4

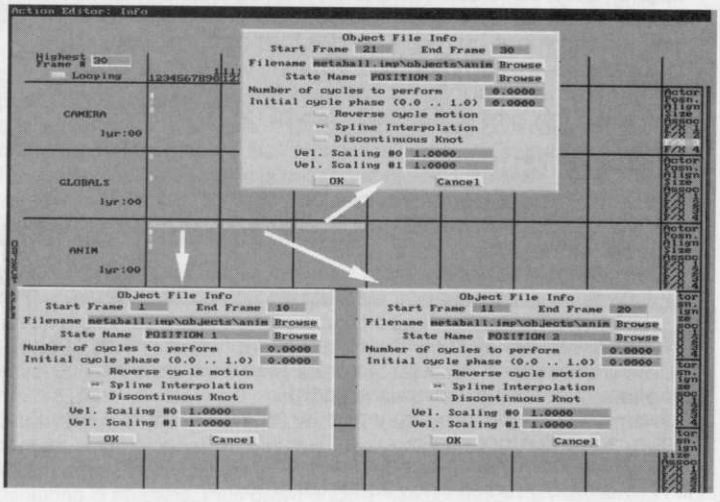


Figure 5

Maintenant, au boulot.

J'espère que le cours du mois dernier a permis d'éclairer vos lanternes sur la modélisation par métaballs et que cette technique vous est devenue familière. Le cours d'aujourd'hui vous servira à maîtriser l'animation d'un ensemble de metaballs pour parvenir par exemple à simuler du métal liquide.

Lancez Imagine et ouvrez à l'aide de la fonction open, le projet Metaballs que nous avons créé dans le cours précédent.

Lancez le modeleur (détails éditeur).

Nous allons pour cet exemple créer 3 sphères, que nous allons grouper.

Pour cela, passez en mode GROUP et à l'aide de la fonction Group, créez une hiérarchie:

- Le père (la première sphère sélectionnée).
- L'enfant 1 (la deuxième sphère selectionnée).
- L'enfant 2 (la troisième sphère selectionnée).

Transformez les en Metaballs.

N'hésitez pas à vous référer au cours précédent pour effectuer ces manipulations.

Nous allons maintenant utiliser la fonction State pour préparer notre objet (nos trois sphéres) à l'animation

Avant de créer un state, Il est nécessaire de sélectionner toutes les sphères. Pour cela, passez en mode groupe et sélectionnez le père.

Dans le menu States appelez la fonction STATES, puis la sous-fonction CREATE. Un requester apparaît. Nommez celle-ci position 1 (voir figure 1).

Amusez vous à déplacer les sphères et à créer de nouveaux States, et nommez les, position 2 (voir figure 2), position 3 (voir figure 3), etc...

Si vous voulez voir ce que donne la métamorphose des states entre-eux, utilisez la fonction STATE/ANIM/MAKE, choisissez le state de départ, le ou les states intermédiaires (donnez la durée en nombre d'image) et le state final, puis validez.

Imagine génère l'animation devant vous dans l'ordre et le nombre d'images que vous lui avez indiqué (voir figure 4). Il vous est possible ensuite de visionner celle-ci soit une fois: STATE/ANIM/PLAY ONCE, soit à volonté: STATE/ANIM/PLAY LOOP.

Dès que le résultat vous satisfait, sauvegardez votre objet, nommez le ANIM. N'oubliez pas, avant de sauvegarder, vos trois sphères doivent être sélectionnées en mode group.

L'objet sera sauvegardé avec tout ses states (position 1, position 2,...).

Passez dans l'ACTION EDITEUR.

Pour mon exemple je n'ai fait que deux déplacements, et je ne travaille que sur 30 images, mais rien ne vous empêche de faire comme bon vous semble.

Sélectionnez la fonction New et chargez 3 fois votre objet Anim dans le même layer.

Le premier que vous chargerez ira de l'image 1 à 10. Indiquez le nom du state que vous voulez lui assigner dans le requester objet, L'ordre de sélection des states dépend de vous.

Le deuxième que vous chargerez ira de l'image 11 à 20, et ainsi de suite (voir figure 5).

Votre animation se déroulera de la manière suivante de l'image 1 à 10 l'objet sera en state position 1, de l'image 11 à 20 l'objet se transformera en state position 2, et de l'image 21 à 30 l'objet se transformera en state position 3. Tout dépend bien sur de l'ordre d'entrée de vos states.

Ajoutez une lumière, positionnez-la de l'image 1 à 30.

Sauvegarder vos modications.

Passez dans le stage éditeur, positionnez votre caméra, et à l'aide de la fonction STATE/ANIM/MAKE vérifiez que tout est bien paramétré.

Sauvegardez, et passez dans le projet éditeur, il ne vous reste plus qu'à lancer le calcul.

En résumé:

La création d'une animation de métaballs nécéssite l'emploi de la fonction STATES, qui permet de sauvegarder par couches, des étapes de modifications, de transformations ou de mutations d'un objet, par exemple: position 1, position 2, position 3...

Dans l'Action éditeur, assignez à ces étapes des durées de temps que vous déterminez, pour que les métamorphoses entre les states puissent s'effectuer.

Par exemple, position 1(state) à position 3 en 2 secondes (50 images), position 3 à position 2 en 3 secondes, etc...

Explications du requester STATES du modeleur:

SET TO: Permet de se déplacer dans les States (couches).

TWEEN: Permet de voir le résultat entre deux states, réglable en pourcentage.

CREATE: Permet de créer des states, avec différentes options de réglages.

CIONE: Permet de cloner un state.

IMPORT: Ne fonctionne pas avec les Metaballs.

UPDATE: Permet de remettre à jour un state, suite à des modifications.

DELETE: Efface un state.

INFO: Vous donne les informations sur le state sélectionné. ■

Le coup de foudre de la vache...

...et autres nouvelles

Suite au salon Amiga de Bruxelles où les occasions ne manquèrent pas, contrairement aux visiteurs, l'écho m'est venu de faire dans la série "LW en pratique", un exercice d'envergure portant sur plusieurs mois voire même une année entière! (Ils sont fous ces gaulois!).

M'étant laissé dire que vous êtes très nombreux à lire cette rubrique, il serait intéressant d'avoir le maximum d'avis sur la question. Aussi, je vous invite à exprimer le vôtre auprès d'A-News où par mon E.Mail.

Un exercice de longue haleine demande bien sûr un minimum de préparation de ma part, et un suivi méthodique des articles de la votre. Afin de vous aider, quelqu'un m'a soufflé l'idée de mettre à votre disposition auprès du mensuel, une disquette contenant les objets, les surfaces, les textures, des différents éléments traités au fur et à mesure de l'avancement du projet! Pourquoi pas? Vous êtes seuls juges de la nécessité d'une telle Dk. On attend les réponses (ou les idées).

En attendant que tout ceci se décante et fasse des étincelles, nous allons faire un petit tour du côté des plug'ins. Il est délicat de vous faire travailler sur des plug's externes à Lw, car certains le feront sur une version Amiga, d'autres sur Pc ou encore sur Mac...

Aussi ai-je bien fait attention à ce que ce plug's soit disponible sur toutes les plates formes (Amiga, Alpha, Pc). Désolé pour les Mac!

Vous pouvez trouver ce plugin's "VLectric" en version DEMO sur le CD LightRom Gold, ou sur Internet à l'adresse suivante: http://bei.moscow.com, et si vous n'avez pas d'accès de chez vous, ni de chez un ami, il ne vous reste plus qu'à tester l'envoi des disquettes par A-News !

Une fois téléchargée, désarchivée, installée, cette version démo de vertilectric va vous permettre d'électiser, électrocuter, foudroyer, tout ce qui vous tombe sous la main.

Prenons par exemple...

Au hasard, ... une vache recevant un 'coup de foudre'.

Je ne sais pas pourquoi, mais les vaches m'inspirent en ce moment !

Exercice

Alors, pour ce qui est de la vache et de son environnement, je vous laisse travailler, le ciel et l'herbe. La vache devrait se trouver au même endroit que la fois dernière !

Pour l'éclair:

- Dans le modeleur, enclenchez une mémoire vide et l'ombre de votre vache,
- Créez deux points (cf fig 1)
- Lancez le plugin's VertiLectric, remplissez en suivant la fig 2. Attention à la distance entre vos points, réglez un sous-multiple comme valeur afin d'obtenir un éclair tortueux. (par exemple 5 mètres donnera 500 mm, 1 mètre: 100 mm ou 10 mm).
- Et voilà un éclair tout chaud, pratique non ?
- Exportez le dans votre scène, placez le correctement, deux lens flare pour habiller le début et la fin de l'arc, et surtout envoyez-moi un Glow dans le menu surface et dans le menu Effet/Image processing avec au moins 10 pixels de débord.
- Vous pouvez calculer en haute définition, si vous faite une anim, faites clignoter votre éclair par le biais d'une enveloppe sur le disolve, pour l'instant. Le mois prochain, nous verrons comment animer nos éclairs et autres 'coup de foudre'.

Cette version démo de vertilectric est limitée dans son utilisation à 5 branches au niveau de l'arc. La version complète peut en recevoir un nombre infini (seule limite, la mémoire), mais elle permet bien d'autres folies, comme l'écriture électrique par exemple, ou encore la fabrication des plantes (algues,...).

Bon courage, et à bientôt.

Si vous avez des questions: artcom@nordnet.fr

Serge Brackman

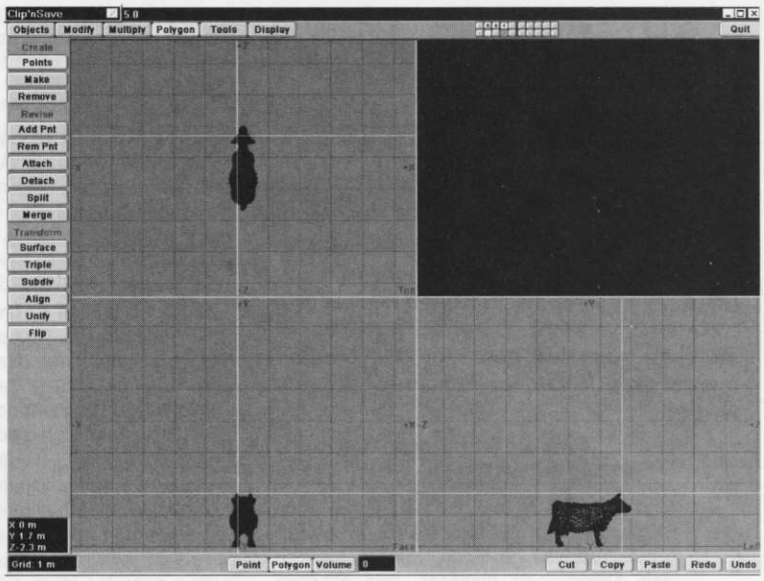


Figure 1

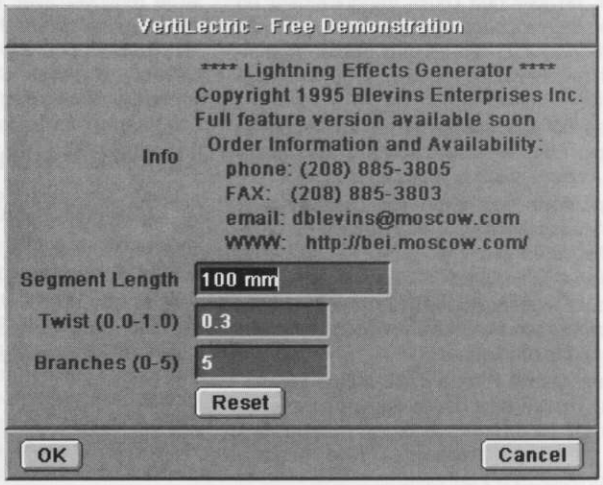


Figure 2

Lightwave par le Net

Tous les mois, vous retrouverez cette nouvelle rubrique consacrée à Lightwave. Elle est le fruit de mes investigations dans les newsgroups dédiées à ce fabuleux logiciel d'images de synthèse . Il s'agit de comp.graphics.apps.lightwave et alt.binaries.3d.lightwave. La première regroupe des informations émises par les utilisateurs de Lightwave toutes plates-formes confondues. On y apprend les réserves émises par NewTek concernant le développement d'une nouvelle version pour Amiga et il semble qu'elle soit un peu suspendue aux intentions de Gateway 2000. Face à ces incertitudes, les utilisateurs Amiga ont réagi en saluant comme il se doit l'annonce de l'arrivée de Tornado 3D. NewTek semble travailler sur une version 6 qui dans un premier temps faisait penser qu'il y aurait une fusion du modeleur et du layout en un seul programme. Démenti formel de Chuck Baker de NewTek qui précise que cette version sera bien dotée d'outils de modélisation à l'intérieur du layout mais qu'il n'y aurait pas de fusion du layout et du modeleur.

Affaire à suivre donc.

Le second newsgroup est uniquement consacré aux images réalisées sur Ligtwave et chacun peut y poster ces images. Je tenterai tous les mois d'en publier une qui sera mon choix du mois avec l'accord de l'auteur bien entendu. Si les auteurs se montrent compréhensifs et si mon anglais se montre à la hauteur, je communiquerai des informations concernant son auteur et les techniques utilisées pour la réalisation de l'image du mois. Je vous retrouve le mois prochain et vous remercie d'avance de me faire part de votre intérêt pour cette nouvelle rubrique. ■

Thierry Lamblot

Suite pour JAZ avec quelques bémols à la clef

La suite des événements

Depuis notre article groupé (Alessandro Di Napoli et moi Jac du Ventoux) du numéro 99, j'aimerais mettre quelques déclarations au point. En effet, il est passé de l'eau sous les ponts et des craquements dans le lecteur depuis le mois de février.

Première classe

La première cartouche que j'ai eue avec mon lecteur Jaz (la "Tools") a été consacrée à mes archives de quatre années de logiciels Amiga, bien classées, une richesse inévaluable !

Or, un jour que j'étais tranquillement en train de recopier une de ces archives, j'entendis nettement un bruit discret mais inhabituel du côté du lecteur et un plantage suivit.

Pas de panique, ça arrive de temps en temps. Mais là, plus d'accès à mes archives. Bizarre puisque j'étais en lecture.

Appelons les secours: DiskSalve, à moi! Disksalve ne put aller au-delà de 22 % du disque. Rien à faire.

Alerte générale! Grâce à l'Internet, j'appelle tous mes amis à la rescousse, et ils viennent tous avec des programmes aussi divers que prometteurs.

Que nenni! Rien n'y fait. Même les manoeuvres les plus osées restent sans effet. Le repartitionnement sauvage ne me permet jamais de dépasser la zone maudite. Aucun logiciel n'y parvient.

Lors, après quelques semaines, l'espoir de revoir ma Normandie et mes archives s'estompa. Il ne me restait plus qu'à reformater ma cartouche bas-niveau, au moins pour pouvoir la réutiliser.

Là aussi, le projet échoua lamentablement. La cartouche était donc physiquement endommagée.

Difficile de la faire changer en France, puisque je l'avais achetée en Allemagne. Je la renvoie donc à mon revendeur allemand qui me signale qu'il doit lui-même la renvoyer à son fournisseur (qui je suppose doit la renvoyer à IOmega). Mais pas de problème, les cartouches sont garanties à vie.

Clarifions les choses

Un ami possesseur d'un lecteur vient avec pour faire des essais sur mon DraCon. C'est là que je m'aperçois que son lecteur, dans la même configuration que le mien reconnaît les changements de cartouches. Rappelez-vous, que dans mon article, je croyais le DraCon fautif lorsque j'étais obligé de l'éteindre pour pouvoir reconnaître une nouvelle cartouche. Le sien fonctionne donc comme il doit et c'est mon lecteur qui a un problème.

Un malheur arrive rarement seul

Un autre bruit étrange et plus marqué un jour que j'introduis une cartouche, puis plus rien. Le lecteur semble malade, et, en effet, après plusieurs essais infructueux, je m'aperçois par la trappe qu'une des têtes de lecture est pliée.

J'appelle mon revendeur allemand à la rescousse et il me dit qu'en Allemagne je bénéficierai d'un changement instantané. Il me donne un numéro de téléphone de S.A.V. allemand à Dublin chez IOmega. (Je vous le fournis bien qu'il doive y avoir un numéro français : 353-18075130).

Je les appelle et comme il faut pas mal patienter avant de tomber sur le bon service, je leur demande leur e-mail pour pouvoir expliquer calmement les choses. J'envoie. Deux jours sans réponse. Je renvoie. Deux jours sans réponse.

Je les rappelle au téléphone et là, une jeune personne fort charmante ne veut savoir aucun détail sur mes ennuis, elle me demande mon adresse, me donne un code et m'explique que je recevrai un nouveau lecteur dans les jours suivants, que j'aurai juste à mettre le défectueux dans le paquet et le renvoyer avec le code, tous frais de réexpédition payés. Un rêve, trop beau pour être vrai. Et pourtant (ça doit venir de mon pseudo) la chose s'est déroulée comme prévue, en Colissimo, s'il vous plait.

Un JAZ tout neuf...

Donc un des derniers modèles. Le croirez-vous. Celui-ci ne marche ni comme mon ancien ni comme celui de mon ami.

Un troisième cas de figure donc: je n'ai pas besoin d'éteindre pour changer de cartouche, mais je dois tout de même rebooter.

Par contre, ayant mis mon système Mac sur Jaz, si j'enlève une autre cartouche et que je mets ma cartouche Mac, ShapeShifter qui connaît les adresses physiques de mes partitions les trouve bien. Et je peux remettre la première cartouche plus tard, car elle n'a pas été "dîtée". Bref, tout ceci est bien compliqué et bien étrange. Voilà quatre façons différentes (avec celle d'Alessandro) de fonctionner.

De toutes manières, en cas de problème, le recours à l'inégalable service d'IOmega permet d'envisager sereinement l'achat et l'utilisation de ce système qui par ailleurs me donne une très grande satisfaction.

En effet, depuis mes premiers essais négatifs et avant mes ennuis de lecteur, j'ai enfin réussi à formater les cartouches Jaz en AFS. Vous en saurez plus dans la suite prochaine et par vous plébiscitée, des aventures de Concon.

Informations fournies ...

Iomega reprend aujourd'hui tous les disques de 1 Mo pour lecteurs Jaz qui s'avèreraient défectueux.

La société reconnaît en effet en avoir distribué plus de 20 000 aux Etats-Unis et 55 000 dans le reste du monde comportant un défaut de fabrication susceptible d'endommager les données qui y sont enregistrées. Ce défaut concerne précisément les disques fabriqués entre le 13 mars et le 20 avril 1997, lesquels portent au dos une date comprise dans cette période, suivie de la mention MS. Un officiel de la compagnie a déclaré : "IOmega respecte ses engagements sur la qualité. Nous prenons toutes les mesures pour remplacer les disques défectueux sans aucun frais pour nos clients".

Dernière Minute

Juste avant le bouclage, je viens de trouver sur le site IOmega une page consacrée au montage d'un lecteur Bernoulli (Jaz ou Zip) dans un Amiga. C'est un cours complet sur la façon de monter des éléments d'une chaîne SCSI, et je vous en ferai grâce. Il y a par contre quelques éléments intéressants dont je voudrais vous faire profiter, c'est d'ailleurs parfois tellement étrange qu'on se demande si on doit rire ou s'offusquer:

D'abord, il y a un terminateur sur le lecteur interne qui se connecte ou se déconnecte au moyen d'un cavalier (jumper). Ce jumper est marqué TC. Attention à ne pas le confondre avec un autre libellé TP. Sur les lecteurs externes, un interrupteur sur la face arrière permet de connecter le terminateur (1 ou ON) ou de le déconnecter (0 ou OFF).

Ensuite, IOMega recommande de ne monter qu'une seule partition sur une cartouche. C'est dommage. De toutes façons, moi, j'en ai toujours au moins deux et ça marche. J'ai même pu une fois récupérer mes données sur une première partition parce que j'en avais une deuxième, sinon elles auraient été irrémédiablement perdues lors d'un reformatage bas-niveau, seule solution quand un disque n'est plus du tout reconnu (voir mon article sur les Haëfesses).

IOmega signale qu'en cas d'erreurs de lecture/écriture, un formatage bas-niveau permet d'éliminer les blocs défectueux en les remplaçant par de nouveaux blocs. Une réserve importante de blocs existe sur chaque cartouche...

Maintenant vient l'oscar des recommandations: il est conseillé de nommer toutes les cartouches qui vont dans un même lecteur du même nom, de façon que le lecteur n'ait aucun mal à les reconnaître! Il est bien évident que les cartouches doivent avoir la même configuration.

De qui se moque-t-on ici ? IOmega ne veut sûrement pas reconnaître que certains lecteurs n'arrivent pas à reconnaître une nouvelle cartouche. C'est le cas de mes deux lecteurs successifs (de deux manières déjà différentes) ce n'était pas le cas du lecteur de mon ami qui reconnaissait parfaitement les changements de cartouche. On peut d'ailleurs très bien lire entre les lignes puisque la phrase exacte dit:

"If you must use disks with different volume names you may need to reboot your computer after changing disks."

"Si vous devez utiliser des disques avec des noms différents, vous pouvez avoir besoin de rebooter votre ordinateur après un changement de disque." Tout est dans le "pouvez avoir besoin".

Pas très sérieux...

Conclusion

Bien que les spécificités soient variables d'un lecteur à l'autre, et malgré mes déboires, le Jaz est et reste un périphérique merveilleux dont je ne saurais me passer.

J'aurais aimé dans le passé que des marques prestigieuses relatives à l'Amiga eussent eu la même politique pour des produits que j'ai payé jusqu'à dix fois plus cher (je ne vise personne...)

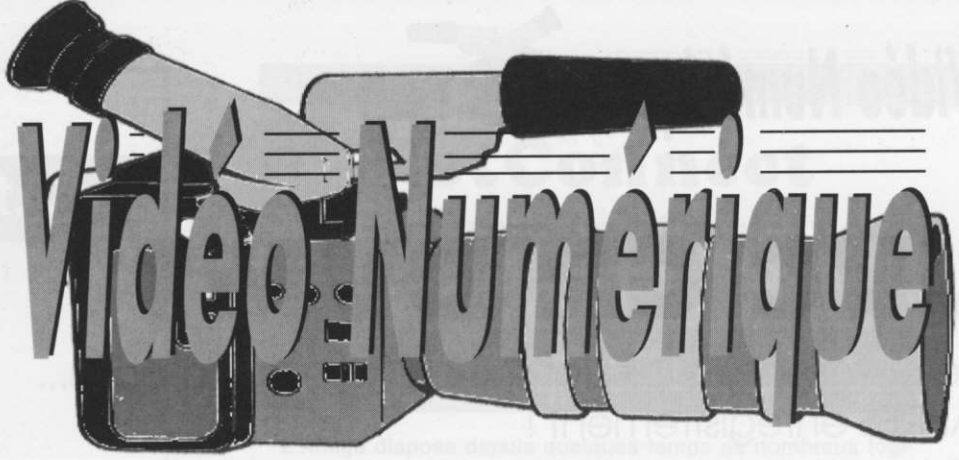
Quant à mon disque défectueux retourné en Allemagne, après deux mois, il n'est toujours pas arrivé, mais je sais qu'il est en route. Si j'avais su, je l'aurais envoyé avec le lecteur.

Bonne adresse

Au cas où vous auriez vous aussi des problèmes :
IOMEGA Ireland, Fingal House,
Dublin Road Swords, DUBLIN 75001
ou bien leur correspondant en France :
SEQUEL, Angle de la rue du Château et de la rue de la Garenne, 95310.St-Ouen l'Aumône - Tél : 01.30.37.34.79

Au sommaire:

JVC GR DVM1
Olivier Debats
Amiga, caméscope ...
Olivier Debats
Rencontre avec SATV
Thierry Lamblot



Rubrique dirigée par Thierry Lamblot email: lamblot@club-internet.fr

Où l'on aborde le problème de l'intégrisme "Amiga"

Avec le rachat de l'Amiga par Gateway 2000, j'espère pouvoir vous communiquer beaucoup d'informations relatives à notre chère machine.

Qui sait si le constructeur américain n'encouragera pas des vocations...

Ce mois-ci encore, vous trouverez dans nos pages, un article qui je le sais, fera encore grincer des dents. Je parle bien entendu de la présentation des configurations proposées par SATV. Certes, ce n'est pas de l'Amiga. Mais doit-on se voiler la face pour autant? Beaucoup de vidéastes décident de prendre un jour l'option montage virtuel et certains choisissent, soit pour des questions de prix, soit pour un phénomène de mode, une option autre que les choix Amiga. Doit-on pour autant tourner le dos à ces vidéastes?

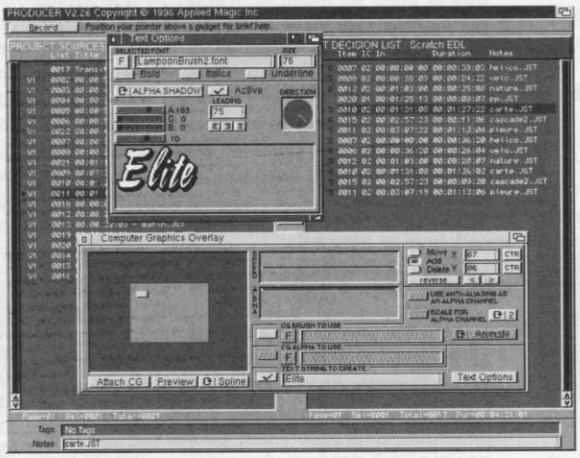
Notre passion pour l'image nous interdit de sombrer dans l'intégrisme pur et dur. Nos tests ont toujours eu pour seul but de vous guider dans vos choix sans parti pris en vous indiquant les avantages et les inconvénients de tel ou tel système. Nous savons que le dernier geste vous appartient, celui de l'achat. ■

Calendrier
Le SATIS se tiendra cette année à Paris du 14 au 17 octobre 1997

Montage virtuel

Digital Broadcaster Elite

Le portage de Digital Broadcaster Elite sous Windows NT est en cours. Même si le développement de la version Amiga ne fait plus figure de priorité, l'ensemble a tout de même évolué. Producer, le logiciel de montage dédié à ce système a été francisé et une documentation en français est maintenant livrée avec l'ensemble. Une nouvelle version plus rapide de Producer (2,41) est maintenant disponible. Autre nouveauté, un module d'animations qui permet de générer des transitions à partir d'une animation beaucoup plus vite qu'avec ADPro en externe. Enfin une nouvelle carte son a été développée par Applied Magic : la SoundStage Pro. ■



Elite

Fast

Fast Technologies annonce une nouvelle version de sa carte AV Master compatible Windows NT. Cette carte sera commercialisée aux alentours de 7000 F et intégrera la version 5 de MediaStudio ainsi que le logiciel d'animation MediaMania. ■

Vidéo

Satellite et Télévision

SATV commercialise un module permettant de réhausser les signaux analogiques SVHS et HI8. Le DV-200 est muni d'une entrée YC, de réglages en façade, d'une sortie YC et d'une sortie YUV (DB9). Cette dernière est directement exploitable sur les stations Mégavision 2000 Pro commercialisées par SATV. Tarif: 2300 F.

Vu au catalogue de SATV: la carte ADPV 4000 est une carte sortie RGBS auxiliaire pour Amiga 4000 qui comblera les utilisateurs qui souhaitent disposer d'un second port vidéo externe. C'est le cas par exemple lors de l'utlisation d'une carte graphique qui récupère le signal Amiga par le port vidéo externe. Tarif: 550 F. ■

DV 200

Vidéo Broadcast

Afin de renforcer sa position et dynamiser son activité broadcast, Panasonic vient de créer une nouvelle structure. Panasonic Broadcast Europe (PBE) sera chargée de l'assistance aux "broadcasters" et sera responsable de l'activité commerciale en Europe. ■

Soft vidéo

XDVE

La version 2,7 de XDVE est maintenant disponible. Elle intègre la gestion du 060 autorise encore plus d'effets et jusqu'à 200 objets par page. Sa documentation est en anglais et son tarif proche de 1300 F. ■

Scala pour PC

Scala MM200 pour Pc est disponible et fonctionnera soit sous Windows 95, soit sous NT 4. Un upgrade de la version MM 100 vers MM 200 est proposée jusqu'au 30 juin 1997 au tarif de 590 F hors TVA. Au delà de cette date, le raif public sera de 1490 F / HT. La distribution sur le marché français ne sera plus assurée par C.I.S mais par Isyo Tech. ■

Photo numérique

Ricoh se lance dans la bataille de la photo numérique avec un modèle dont la forme rappelle les formats 110: le Ricoh RDC-2. Un petit bijou équipé d'un connecteur PCMCIA permettant d'augmenter la capacité de stockage, d'un écran LCD et d'un petit haut- parleur. Il est ainsi possible d'enregistrer un petit message sonore de 10 secondes après chaque prise de vue. L'appareil est équipé d'un autofocus débrayable et autorise une prise de vue de 10 centimètres à l'infini. ■

JVC GR DVM1

Le caméscope digital qui recadre vos images... APRES enregistrement !

La finition est irréprochable. Des l'ouver ture du carton, on peut voir que JVC n'a pas lésiné sur la connectique ainsi que sur les accessoires divers et variés dont certains vont m'être fort utiles... Je potasse le mode d'emploi, les fonctions multiples me font penser que le système est comparable à une usine à gaz!

JVC - Le viseur ouvert

JVC - La mini cassette

JVC - Le «docking station»

L'appareil tout juste sorti de son enveloppe de protection se révèle être d'une parfaite finition dans une robe acier et noire. Proportionnellement, le caméscope en longueur, est comparable à un appareil photo reflex.
Il est doté d'un ccd d'un tiers de pouce de 670 000 pixels pour un rapport de f 1,6 de 4,5 à 45, "descend" à au moins 3 lux et pèse 700 grammes.
Dès la prise en main, je m'aperçois que toutes les commandes simplifiées au maximum sont situées au dos de l'appareil et seront pilotées par le pouce qui va maintenir en même temps le caméscope..Ho la ! Ca fait beaucoup de choses! Heureusement, je trouve une poignée assortie d'une sangle dans les accessoires qui se trouvent au bas de l'appareil et qui se révelera être d'une importance capitale pour la bonne manipulation.

Pas de viseur : + (

Bizarrement, le viseur oculaire a disparu, remplacé par le haut parleur externe. Il va falloir donc se contenter de l'écran LCD annoncé à 180 000 pixels de définition. Les personnes qui sont comme moi habituées à une prise de vue classique vont tiquer, car, quoiqu'on dise, rien ne vaut l'oeil dans un viseur pour cadrer et bien faire le point...
J'insère la pile au lithium dans la partie basse de l'appareil, puis une molette crantée venant naturellement se placer sous le pouce est mise en mode "rec". La mise sous tension est automatique dès lors que vous ouvrez le moniteur à 45 degrés. La luminosité est réglable, mais comment va se comporter la chose en pleine lumière? Afin de ne pas partir en vadrouille et me retrouver handicapé, je préfère placer d'office un pare soleil. Un seul regret, celui ci est efficace mais empêche la fermeture du moniteur... dommage.
Bonne nouvelle, la poignée rajoutée s'escamote afin de laisser place à la mini cassette dv glissée dans la trappe ouverte pour l'occasion sur le côté latéral droit. Les réflexes acquis par des années de tournage vidéo se font sentir et il est au début difficile de se passer de viseur standard et de filmer en laissant l'autofocus oeuvrer pour la bonne cause, mais sur ce type d'appareils, il est difficile de faire autrement, ou alors il faut prendre le temps de passer par le "menu" et débrayer les automatismes.

Le menu peu intuitif...
mais les furieux du gadget seront ravis!

En effet, la première des choses à retenir lorsque vous vous retrouvez sur le terrain et qu'il ne faut surtout pas être pressé quand vous manipulez cet arppareil, dès lors que vous voulez agrémenter vos images d'effets spécifiques, car le mode d'emploi manque de clarté dans les "fonctions élaborées", au niveau du réglage des mémorisations dans les changements et les associations d'effets différents, et il vous faudra un certain temps, pour ne pas dire un temps certain avant de vous targuer d'avoir la parfaite maîtrise de l'engin.
Au bout de quelques jours d'utilisation, gardez par sécurité le mode d'emploi en poche, et ne faites pas comme moi qui ai dû interrompre les tests en pleine nuit et revenir à mon domicile parce que je ne savais plus comment débrayer un mode "basse lumière". Le menu n'est pas très intuitif, certaines fonctions demandent une logique différente des autres, d'où il peut résulter souvent un cafouillage... Pas très pratique sur le terrain.
En tous cas, si je n'avais pas eu à pousser l'appareil dans ses derniers retranchements au niveau des prises de vues, souvent, par lassitude, j'aurais sûrement laissé très souvent les réglages en automatique...
Pour vous donner un autre exemple, page 56, le mode d'emploi se contredit en affirmant que "le zoom ne peut pas être utilisé lors de la lecture au ralenti ou normale" alors qu'il dit juste avant le contraire en expliquant la façon de procéder... Il y avait mieux à faire en expliquant que le zoom SUR l'appareil permettait de zoomer sans passer par la télécommande... C'est écrit nulle part (ou alors, c'est bien caché !!) Enfin bon, les fous furieux du gadget seront ravis des diverses possibilités qui vont du fondu au blanc, au noir, aux transitions dont certaines rappellent ceux de Scala, en passant par le gel de la dernière image enchaînée avec la séquence suivante. Cette possibilité, par exemple, se voit malheureusement entachée par un à-coup important sur l'écran qui apparaît des que le dernier plan est gelé, ce, si le sujet est en mouvement.
En revanche, un des effets est réellement une bonne trouvaille, et je suis sûr qu'il va combler de joie celles et ceux qui s'adonnent à la digitalisation,(cf caméscope et création de ce mois). En effet, le traitement numérique de l'image permet d'une part de zoomer durant la lecture des rushes, mais mieux encore, un arrêt sur image permet par la petite télécommande de zoomer, puis cadrer, décadrer, recentrer cette image, ce qui est formidable quand bien même vous auriez un peu loupé votre prise de vue!
Mais c'est comme tout, plus vous agrandissez la portion d'image, plus les limites qualitatives de l'image se feront ressentir...C'est également la même chose pour le zoom numérique qui va jusqu'au X 100...Oublions très vite cette possibilité un peu grotesque.
La fonction"Snapshot", avec sortie en fondu enchaîné, laisse apparaître tout le manque et l'absence d'un viseur oculaire qui ne permet pas de recadrer une scène. On est obligé de le faire au petit bonheur la chance ...
Le zoom limité à x10 permet de s'en tenir au zoom optique sans passer par le numérique. Vous aurez droit également aux modes 16/9ème, sépia, nb, echo vidéo etc etc...N'en jetez plus !

Un stabilisateur limité et quelques erreurs d'appréciation : + (

Par principe, un stabilisateur vraiment transparent "s'oublie" à l'usage, ce qui est loin d'être le cas pour celui développé par JVC . C'est paradoxal, c'est au moment où vous avez le plus besoin de l'activer qu'il dévoile son principal défaut, surtout si vous avez le malheur d'être en

zoom avant car, dès le moindre bougé de votre part, le cadre subit des à coups non naturels. Il vous sera impossible d'effectuer dans ces conditions un panoramique digne de ce nom, ou alors restez plutöt en position Wide ou semi wide.
En revanche, je n'ai pas noté vraiment de dégradation au niveau du piqué de l'image, ce qui veut dire tout de même que bien des progrès ont été réalisés depuis. Un autre point un peu litigieux est la disposition du bouton d'enregistrement placé tout près de celui du zoom (voir illustration) Votre main tient l'appareil, le pouce collé sur la fonction "Rec". Hors, le fait de vouloir zoomer durant l'enregistrement, oblige une gymnastique de votre pouce qui ne pourra pas faire les deux choses à la fois, d'où un bougé systématique. Il faudra vous mettre dans la tête que cet appareil se doit à cause de ce problème d'être tenu A DEUX MAINS, pouce droit sur l'enregistrement et index gauche (par exemple) sur la fonction Zoom si vous voulez l'utiliser.

Le "Docking station", base multi-fonctions livrée avec le caméscope!

JVC fournit également un boîtier rectangulaire GV DS1, en fait une extension qui regroupe sur son flanc la connectique standard (alimentation, sortie vidéo composite, son, sortie Ushiden, ainsi qu'une prise pour imprimante) et sur le haut du socle, les habituelles touches d'un magnétoscope.
A l'heure qu'il est, je ne comprends toujours pas POURQUOI IL MANQUE LA SORTIE DV sur un caméscope digital?
Bref, restons zen et revenons à nos moutons. Il faut simplement placer le caméscope sur cette base de façon à pouvoir l'employer comme un lecteur pour du montage, ou afin de pouvoir soit digitaliser, soit imprimer (via une imprimante non fournie !), le tout par un logiciel pour PC - via la prise rs 232c - donné avec le package. N'ayant pas de PC mais aux dernières nouvelles un Amiga, je n'ai pas testé la qualité du logiciel donné ni les digitalisations par ce procédé, mais je garde toute mon entière confiance à mon VLAB y/c qui remplira parfaitement son rôle pour les illustrations de mes articles.
A noter que le caméscope se fait piloter par le logiciel donné. JVC établit un nouveau protocole de communication, JLIP (Joint Level Interface Protocol), la question est de savoir si la mayonnaise prendra... avec d'autres constructeurs. Système inhérent à la maison via un PC pour du montage (par assemblage) et de la capture d'images au format un peu bizarre 768 par 552 avec création de vignettes de 80 par 60. Le pilotage du recorder pour le montage s'effectuent par liaison infra rouge. Il est tout de même à noter que le système prend en compte le temps de latence entre le moment où la pause de l'enregistreur est lâchée et celui où l'enregistrement effectif commence réellement.
La mémorisation des plans d'entrée et de sortie se fait via la télécommande, et vous pourrez (je le répète, pour ceux qui possèdent un PC) sauvegarder votre "edit list" sous forme de fichier.

Des résultats concrets

De retour d'excursion, le caméscope peut soit se connecter directement à un téléviseur via une prise mini fiche composite vidéo ainsi q'une autre pour l'audio, sinon, placez le caméscope sur sa base, et reliez la prise y/c au moniteur. J'ai choisi entr'autre de filmer dans un jardin d'enfants des tobbogans aux montants rouge vif, afin de voir comment se comporte la restitution à l'écran. Le format dv arrive maintenant à contourner ce genre de problème, les images sont franches et carrées avec une bonne luminosité, mais les noirs fourmillent au niveau du bruit vidéo lorsque vous effectuez des panoramiques, lorsque votre caméra est en mouvement.
Parmi les commandes du "Docking Station", il manque l'avance image par image, ce qui est fort regrettable pour la précision. Vous pouvez contourner ce défaut par le rallenti via la télécommande, et ensuite appuyer sur la pause. S'il n'y a quasiment rien à redire sur les images de jour, en basse lumière, un mode permet de descendre en fonction de la luminosité jusqu'au 1/25 ème de seconde. Les "cibles en mouvement" seront de fait visualisées en "staccato" mais attention en général aux lumières un peu vives, du style réverbère, qui provoquent d'une part un effet de "smear" prononcé, (verticale parasite qui ressemble à un trait lumineux qui part de la solurce de lumière et peut entacher toute l'image). D'autre part, les sources lumineuses accentuées génèrent un halo blanc trop prononcé, et on a droit à un effet "fromage" bien connu des photographes...Tout cela fait que l'autofocus perd la boule!
Débrayez le tout et restez en manuel si vous voulez sauver vos séquences.
Un autre détail pouvant avoir son importance pour vos montages: attention au relâchement de la pause via le boîtier "docking station" qui laisse systématiquement apparaître une saute ou une pixellisation de l'image.

Conclusion

Ce joli caméscope seconde génération du format DV, remplit parfaitement le rôle qui lui est demandé, à savoir faire de belles images et servir de bloc notes vidéo pour amateurs qui pourront agrémenter à discrétion leurs séquences (entr'autres) d'effets de transition à la "Scala". Seules véritables fausses notes, l'absence de viseur et SURTOUT de sortie digitale obligent malheureusement ces mêmes amoureux de l'image à investir dans un magnétoscope DV s'ils veulent conserver la qualité d'origine pour un montage ulterieur... ce qui pourrait somme toute peser lourd dans la balance...

Olivier Debats
olivier.debats@hol.fr

Attention au zoom...

Le buste de Dalida par JVC

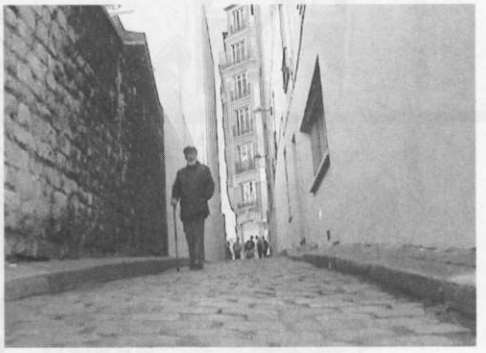


Image originale ...

Image recadrée ...

Caméscope et création

Nostalgie, quand tu nous tiens...

Lors d'un remaniement ministériel de votre habitat - entendez par là un rangement drastique ! - vous mettez la main sur quelques vieux documents composés de photos et de quelques boîtes de diapositives diverses et variées... Une seule solution: Amiga aidant, les remettre dans la lumière et sous le feu des projecteurs...

Adaptateur diapos Sony HTV80

Question de dosage et d'équilibre

Pour commencer, classez les diverses photos selon des thèmes bien précis. Comme pour un film vidéo, vous devez construire l'ossature du futur montage, à la différence près que le support papier sera beaucoup plus facile à manipuler; la visualisation se fait tout simplement en disposant les photos les unes après les autres sur une grande table bien dégagée, à la manière d'un storyboard (suite de dessins correspondant chacun à un plan et permettant, lors de la préparation d'un film, de visualiser le découpage).

Passés les premiers instants où vous allez peut-être revivre quelques séquences de votre vie, il faudra bien vous dire que ces mêmes moments d'émotion se devront de ressurgir durant les futures projections de votre montage, et pour cela, un deuxième tri s'impose. Vous allez forcément vous retrouver avec des photos fortes, et d'autres qui passeraient bien en second plan: c'est à vous de doser ce capital, en redisposant les images suivant la trame que vous aurez choisie, mais en plaçant au préalable les photos préférées qui vont à la manière d'une construction vous servir d'autant de "piliers" sur lesquels vous ferez reposer le reste de votre assemblage.

Des photos les unes à la suite des autres, c'est bien, mais c'est là qu'il faudrait peut-être penser à un morceau musical afin de réhausser le tout, puisque tout le monde sait que le son habille l'image. D'ABORD, enregistrez la musique en mode "assemblage" sur votre magnétoscope avant de faire quoique ce soit: en fonction du nombre de photos choisies, il faudra calibrer la durée de la plage musicale de façon à ce qu'elle ne soit pas trop succinte. A la rigueur, vous pourrez toujours ralentir le défilement du slide show si vous sentez qu'il vous reste encore une bonne portion de musique devant vous. Pour éviter tout problème, vous répèterez "à blanc" en laissant tourner le morceau qui va vous servir et en lançant l'application autant de fois que nécessaire.

L'étape de la digitalisation

Les meilleurs résultats se font toujours en sortie directe. Placez votre caméscope sur pied, puis reliez le câble y/c de la sortie de votre digitaliseur vers l'entrée "ushiden" de votre caméscope. En fonction du logiciel d'acquisition, essayez d'être en mode overscan vidéo.

La première des choses sera d'immobiliser le caméscope sur un pied et de placer devant l'oeil de l'objectif une surface plane, très légèrement inclinée, à environ 1 mètre 50 de distance, contre laquelle vous placerez une photo à digitaliser. Puis vous ferez le point en zoomant à fond, autofocus débrayé. Faites bien attention à ce que le cadre soit bien droit et que le caméscope soit scrupuleusement face au document, ni trop haut ni trop bas, sinon vous risquez de visionner les photos avec une légère perspective, ce qui faussera l'échelle du cadre.

Ici, libre à vous d'effectuer plusieurs digitalisations sur une même scène si vous voulez attirer l'attention sur une personne ou un événement en particulier, cette suite étant par la suite visualisée sous forme de fondus-enchaînés rapides.

Les diapositives sous leur meilleur angle...

Il serait bien dommage de mettre les diapos de côté parce que vous n'avez pas le matériel adéquat, c'est là vous priver du meilleur support qui existe pour ce genre de choses. J'ai l'habitude de me servir d'un adaptateur HTV 80 Sony, sorte de tube qui vient se fileter tout contre l'objectif du caméscope une fois que vous l'avez débarrassé de son pare soleil. Plus besoin de faire attention à grand chose dès lors que vous aurez placé le périphérique vers une source de lumière, si possible naturelle, sinon un halogène fera l'affaire. Pensez à bien régler la balance des blancs, sinon vous aurez droit (spécialement sur les caméscopes Sony) à une lourde dominante bleue. Glissez la diapo dans l'adaptateur plastique et ce dernier dans la fente du cylindre prévue à cet effet.

Grâce à cet accessoire vous avez la liberté absolue de cadrer, décadrer la diapo, englober une scène avec plusieurs personnes ou zoomer sur une seule partie de l'image, tout en ayant le contrôle total de ce que vous faites.

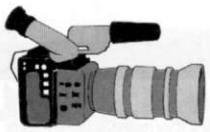
Si votre caméscope comporte quelques effets spéciaux, il en est un qui, pour une fois, servira à effectuer de bien belles transitions en fondu enchaîné, transitions qui seront forcément réussies puisque les images A et B sont naturellement fixes. Une fois cette étape passée, c'est au tour de l'Amiga de continuer à servir l'image, et comme Scala s'est imposé en tant que logiciel multimédia simple, efficace et intuitif, la logique voudrait que l'on s'en serve, tout d'abord par une représentation sous forme de vignettes que vous pourrez d'un simple clic de souris agencer ou réagencer à votre convenance, avant de sauver le tout sous forme de script. Important, le fondu enchaîné sous Scala vous donnera les pires tourments si vous êtes en plus de 256 couleurs... La plupart des autres possibilités sont réalisables sous Ham8, mais attention à ne pas vouloir aller trop vite afin de ne pas saturer la mémoire chip de l'ordinateur.

Une fois que vous aurez répété plusieurs fois l'application en accord avec la musique, vous utiliserez le mode insertion du magnétoscope afin de coucher les photos grâce au genlock. Comme pour un clip, n'oubliez pas de faire correspondre les transitions entre chaque image avec les variations musicales,

Conclusion

Vos meilleures photos vont prendre vie grâce au transfert que permet le mariage de l'informatique et de la vidéo et l'exercice d'aujourd'hui, facilement réalisable et applicable pour tout support papier, donnera un deuxième souffle à vos souvenirs présents ou passés...A vous de parfaire et de personnaliser cette réalisation !

Olivier Debats
olivier.debats@hol.fr



Les pixels à la sauce normande

Rencontre avec Satellite et Télévision

Satellite et Télévision ne constitue pas une inconnue au sein de la communauté Amiga puisque la société normande a longtemps été et demeure toujours un des fournisseurs privilégiés en périphériques des vidéastes sur Amiga. L'entreprise établie à Vire dans le Calvados a aujourd'hui plus d'une corde à son arc. En dix ans d'activité et grâce à son savoir faire, SATV est parvenu à faire sa place dans un secteur d'activités faisant appel à la vidéo numérique: applications médicales, militaires et industrielles. Ces acquis permettent à cette entreprise de proposer des solutions complètes et intégrées de montage virtuel. En vacances en Normandie, j'ai souhaité rendre visite à Satellite et Télévision afin de mieux me rendre compte de ce qui s'y passait. Une entreprise française qui parvient à damer le pion aux ogres américains sur des marchés aussi pointus que la défense (simulation et contrôle de tir) et qui propose des solutions de montage virtuel intégrées vaut bien quelques kilomètres et quelques heures de sommeil en moins, même en période de vacances.

Une philosophie

L'entreprise normande ne se contente pas de vendre des machines, elle distribue un concept. En effet, SATV prépare ses clients aux métiers de demain. Son propos est simple mais efficace.

L'entreprise plaide pour un véritable savoir-faire dans le domaine de l'image et rappelle l'importance de l'écriture. La réalisation d'un clip ou d'un film vidéo passe obligatoirement par la conception d'un storyboard et l'écriture d'une histoire. Trop souvent le message a disparu. Le matériel ne doit pas être une fin en soi. En plus du "hard", la société communique les clefs de la réussite dans l'exercice des métiers consacrés à l'imagerie numérique et au multimédia (posters, créations de pages WEB, vidéos, catalogues sur CD...etc.). En quittant Vire avec sa machine, le nouveau client repart avec des éléments lui permettant de rentabiliser son nouvel investissement (tarifs et ratios). C'est véritablement une nouvelle approche des métiers du multimédia que SATV propose à ses clients.

Le hard

La société normande propose trois types de configurations, articulées autour de Pentium industriels, donc évolutifs. Selon ses besoins et son compte en banque, le client optera pour une configuration à algorithme bas débit du type Mégavision 2000 (recommandé maxi 3 Mo/seconde) ou une configuration dite à haut débit (7,5 Mo / seconde, AVR 75), Virtual Studio Broadcast ou Station AVID Broadcast. Les machines proposées sont "prêtes à brancher" c'est à dire de suite opérationnelles, car livrées avec écran (taille au choix), disques durs SCSI extractibles, cartes d'acquisition (DX 1000, DX 1000 Pro, Targa 1000 Pro ou Targa 2000 Pro), cartes son, lecteur de CD, carte d'affichage et mémoire (mini 64 MO). La présence d'un graveur se justifiera dans bien des cas. L'ensemble est logé dans un boîtier bien refroidi par trois ventilateurs. Les configurations sont bien entendu tout à fait modulables et les demandes particulières peuvent évidemment être satisfaites. C'est là, à mon sens un des avantages des solutions proposées par SATV. A noter que exception faite de la DX 1000, toutes les cartes d'acquisition sont dotées d'entrées et sorties YUV en sus de l'habituelle connectique composite et YC. Un atout supplémentaire.

Le pack logiciel

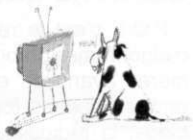
Les configurations sont livrées avec Windows 95 installé (Mégavision 2000) ou Windows NT (Virtual Studio Broadcast et Station AVID Broadcast), les versions professionnelles d'Adobe Première 4.2 et Adobe Photoshop (Mégavision et Virtual Studio Broadcast) de 4.0 MCXPRESS (Station AVID Broadcastet) de logiciels "maison" comme On Air et AviSope. Ici, pas de versions allégées mais des programmes dans leur version complète, pré-installés sur les machines livrées.

Test

J'avais apporté des images Bêta SP et me suis livré à un test assez rapide surtout destiné à me donner une idée de la qualité en sortie de la Mégavision 2000. La machine était équipée d'un Pentium 200 sous Windows 95, de 64 MO de mémoire, d'une carte DX 1000 Pro et d'un disque dur extractible IBM de 9 GO pour la vidéo. Nous avons réglé l'acquisition à un débit de 2,5 GO par seconde en 768 X 576 et débuté la phase d'acquisition à l'intérieur de Première. Nous avons ensuite placé nos deux à trois minutes de séquences sur les pistes vidéo de Première (99 maximum) et sélectionné quelques effets parmi les 75 d'origine (fade et tourner de page dans notre cas). Après avoir calculé les différents effets (environ 20 secondes de calcul pour une seconde d'effet), voici le moment tant attendu de la relecture et du report en Bêta SP. Je dois avouer mon étonnement devant une telle qualité à un si faible débit (2,5 MO par seconde). Il faut vraiment chercher en faisant des ralentis ou des arrêts sur image pour trouver des signes de dégradation ou de pixellisation dans l'image. Et encore, ils sont très minimes et vraiment localisés et situés sur des portions d'images particulières (ombre par exemple). Il n'y a qu'à ces très rares endroits, que l'on ne retrouve pas la qualité Bêta SP. C'est tout à l'honneur de SATV qui ne garantit "qu'une" qualité Bêta pour sa station Mégavision et pourtant, on frôle le Bêta SP.

Les tarifs

SATV commercialise sa station de montage Mégavision 2000 dans sa version 5,6 MO à partir de 26860F hors TVA. A ce prix, vous avez un Pentium 133 industriel avec ses 5,6 Go de disques durs (1,6 + 4), ses 64 Mo de Ram, une carte d'affichage 64 bits, 2 Mo, une carte son 16 bits, un lecteur de CD 8X, un écran 15 pouces, des hauts parleurs 100 Watts, la carte d'acquisition DX 1000 Pro et le pack logiciel (cf ci-dessus). Le Virtual Studio Broadcast est vendu dans sa version 6 Go à partir de 51020 F F / HT (P200 + carte Matrox 4 Mo...) La station AVID Broadcast dans sa version 6 Go est commercialisée à partir de 81125 FHT. Bien entendu, ces configurations sont tout à fait modulables et upgradables.



Conclusion

Certes, mes essais chez SATV ne peuvent faire figure de test car il aurait fallu réaliser un montage de 15 à 20 minutes pour être parfaitement objectif mais je voulais avoir une idée de la qualité en sortie carte et je dois dire qu'elle m'a enchanté. L'utilisation de Première est à la fois un inconvénient et un avantage : pensé par des informaticiens pour des vidéastes, ce programme n'est pas un modèle du genre question ergonomie. Mais l'utilisateur averti tirera profit de sa puissance puisqu'il peut pratiquement tout faire. Il est ainsi très aisé d'exporter une séquence pour la rejouer sous Windows ou pour report sur CD.

SATV s'est affranchi des problèmes liés aux fichiers AVI supérieurs à 2 GO grâce au développement interne. Il est ainsi conseillé de réaliser des fichiers AVI inférieurs à 2 GO que l'on relira avec un logiciel maison On Air. Celui ci permet d'éditer une liste de fichiers AVI et de les rejouer dans l'ordre déterminé de façon transparente. Je conseille fortement aux vidéastes qui voulaient tourner le dos aux solutions Amiga existantes (Draco, Casablanca ou Digital Broadcaster Elite) pour des configurations basées sur des cartes Miro ou Fast, de bien réfléchir avant leur achat et éventuellement, de faire un petit tour du côté de Vire.

En effet, les solutions proposées par SATV sont commercialisées sous forme de bundle de suite opérationnels avec un pack logiciel impressionnant et une journée de formation gratuite garantissant un parfait fonctionnement; ce qui est loin d'être le cas des configurations acquises "en kit".

Thierry Lamblot

Les préceptes du graphiste

ou.... De POV à 3D Studio

Pourquoi P.O.V, ce soft hyper-lent et anti-ergonomique? Pourquoi 3DStudio, ce produit PC, quel intérêt dans Amiga-News? J'ai choisi ces deux piliers de la 3D sur micro parce qu'ils représentent des approches de l'infographie totalements opposées. Nous allons nous en servir pour discuter des rapports entre l'outil et la créativité. Nous sommes sans nul doute à une époque charnière et les nouveaux outils qui voient le jour disposent de fonctions effrayantes. Quelle est alors, dans ces conditions, la place du graphiste ?

Sachons que...

P.O.V c'est le ray-tracer écrit tout en C par des passionnés d'algorithmes infographiques. Il intègre généralement les dernières avancées en la matière, telles les textures algo. et les ombres douces (comme Imagine), les nurbs, splines et autres blobs, la radiosité... Par contre il est lourd, lent et non-intuitif, défauts inhérents à sa conception. C'est peut-être le logiciel idéal pour les amateurs qui peuvent se permettre de modéliser sur papier millimétré et de passer trois mois sur une scène en image fixe.

3D Studio c'est l'anti-ray-tracer, méga-optimisé pour cracher de l'image à la seconde dans un contexte aigu de productivité. Il travaille en facette uniquement, avec peu ou prou de ray-trace et calcule des ombres immondes si on ne sait pas le manipuler.

Bref, il est "orienté bidouille", raison de son implantation quasi-universelle chez les éditeurs de jeux. Dans sa dernière évolution, "MAX", il offre des raccourcis fabuleux en terme de production (animation de pantins intelligents hyper-simplifiée mais non moins puissante ...).

Entre les deux, il y a les softs qui sont la fierté de notre plateforme préferée. *Imagine, LightWave3D, Real, Reflections* ou *Aladdin* offrent tous, je pense, des prestations honorables. Certains sont vieux, d'autres sont mis à jour régulièrement. Peut-on alors créer des images sans avoir la dernière version, le meilleur logiciel possible, la machine la plus rapide, etc... J'utilise LightWave 3.5 depuis deux ans, j'en ai presque fait le tour, mais s'il y a quelque chose à améliorer c'est ma démarche de créatif et non les potentialités du logiciel. Je suis un jour allé chez un ami, mon 1200 sous le bras, pour découvrir qu'il possédait une Silicon Graphics, chez lui. Peut-on dire que l'un de nous deux soit meilleur infographiste? Peut-on comparer la qualité des images lorsque les outils utilisés sont monstrueusement éloignés l'un de l'autre ?

Si l'outil s'efface complètement pour ne laisser place qu'à l'image, alors peu importe les questions de MIPS, de PHoNG temps-réel, de 3D câblée. Or les outils infographiques sont toujours plus puissants. Imaginez que pour leurs premiers films les gars de PIXAR (auteurs de *Toy Story*) n'avaient ni modeleurs, ni "MoTIoN CAPTURE".

Ce qui leur prenait deux mois à réaliser il y à dix ans est aujourdh'huis accompli en dix minutes sur n'importe quelle station. Si de nos jours leurs vieilles anims tiennent encore la route, c'est parce qu'à l'époque, ils ont misé sur la qualité plastique et non sur la prouesse technique.

Ces quelques exemples vous auront aidés à comprendre que si la technique est le fondement de la création (demandez aux musiciens), c'est la facon d'utiliser les outils qu'il faut améliorer en priorité et non les outils eux-mêmes (rien ne sert d'avoir une super pédale d'effet si l'on est mauvais guitariste).

Quelques points...

Enfin, pour clore cette intense réflexion, je vais vous livrer quelques préceptes, qu'il me semble interessant de partager avec les graphistes 3D LightWave Amiga (ainsi qu'avec les autres...)

1. Soignez votre modélisation

Certaines opérations booléennes donnent des résultats bizarres si les objets sont mal fichus. TOUT est important (l'orientation des normales, le chaînage en mémoire, les intersections de facettes). De même, au rendu, les facettes gauches ("non-planar") ainsi que les facettes confondues qui se tournent le dos posent souvent des problèmes. (S. Brackman a d'ailleurs fait un article là-dessus). Méfiez-vous du "subdivide" à outrance qui crée de multiples facettes alors que parfois une seule suffit. Si votre objet doit être animé par des "Bones", veillez au contraire à le subdiviser intelligemment.

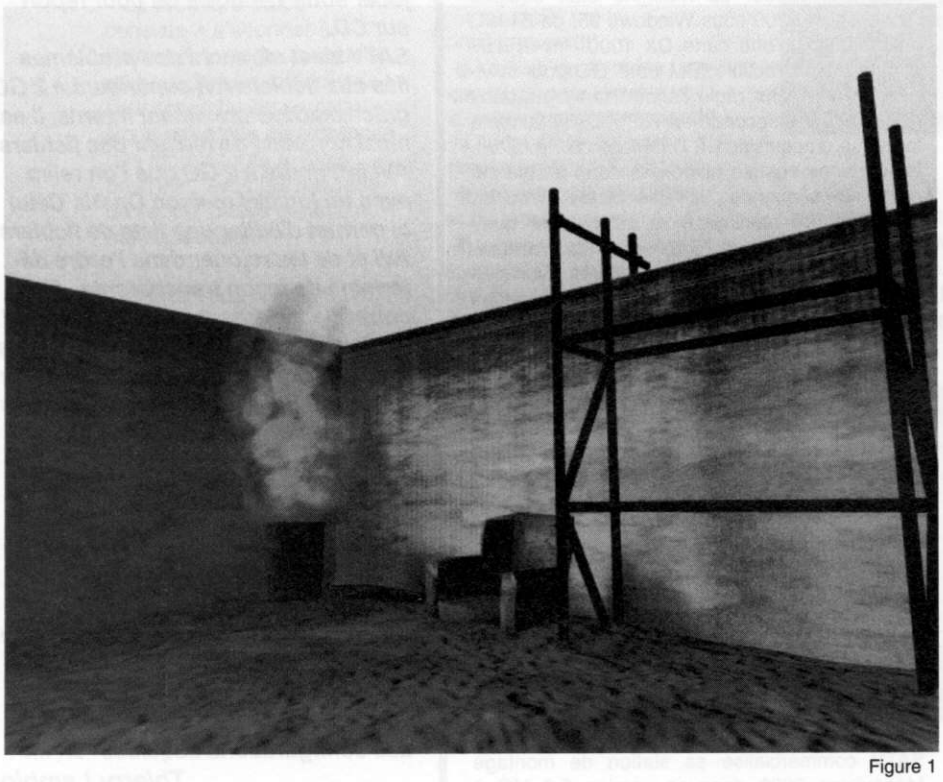


Figure 1

2. LightWave ne se suffit pas à lui même

En entrée, Il vous faut impérativement un *DPaint* (ou *PPaint*) pour créer des textures simples (genre parquet de la figure 3), ainsi qu'un *Photogenics* pour les textures riches en teintes (genre scans). De même, en sortie, les fichiers anims générés par LW sont immondes. DPaint se débrouille très bien en HAM8 (mieux qu'*ADPro* qui est pourtant déjà efficace).

3. Une texture se travaille autant qu'un objet.

Les textures algo sont bien, mais n'en abusez pas, on les repère à 3 km. Par contre, le gros défaut d'une texture scannée c'est qu'elle ne "boucle" pas; lorsqu'elle est répétée sur une surface importante, les bords ne se raccordent pas. N'hésitez pas à la retoucher avec Photogenics (la fonction "Roll" est très utile).

4. L'éclairage aussi est une personne.

Sans faire nécessairement appel aux ombres "ray-trace", étudiez la lumière.

Une scene de jour par temps pluvieux aura des ombres hyper-diluées ("SHADOW MAP")

Figure 2

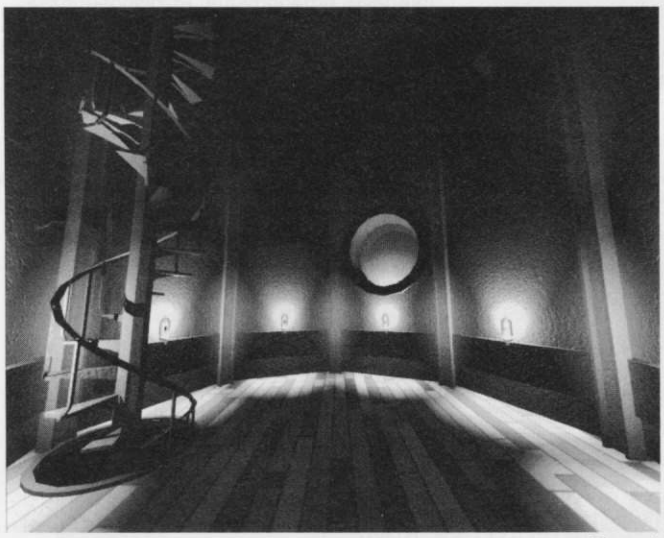


Figure 3

et "FUZZY SHADOW" à fond, voir figure 1). Par contre, des ombres dures suggèrent assez bien un soleil de plomb (figure 2).

Parfois, si le contraste ombre/lumière suffit à donner du volume, désactivez complètement les ombres portées (figure 3)

5. Soyons fous.

LightWave est un grand consommateur de paramètres, de pourcentages en particulier. Cependant cette approche très mathématique ne doit pas vous empêcher d'entrer des valeurs folles afin de réaliser des effets spéciaux. Un "BUMP" à 4000% ne le dérangera pas plus qu'un "DIFFUSE" à -30%. L'"INTENSITY FALLOFF" qui gère la perte de luminosité en fonction de la distance, accepte des valeurs négatives, ce qui tend à donner un éclairage d'une violence inouie.

6. Ne soyons pas chauvins

La culture française a toujours eu une place prépondérante dans la litterature mondiale. Cependant, si vous achetez un ouvrage de réferences sur LightWave, tournez-vous vers les éditions américaines en V.o. Au lieu de paraphrases de la documentation originale, vous aurez de vrais exemples concrets décrits par des pros qui utilisent Lightwave au quotidien, dans la réalité de la production broadcast. Dan Ablan est de ceux-là, son bouquin est à mon avis un must !

Il est bien évident que ma vision peut différer de celle d'autres infographistes. J'espère cependant que mes quelques conseils pourront vous éclairer. Le problème de la puissance "illimitée" des outils n'est pas nouveau; plus un artiste est libre, plus il doit en profiter, mais une abondance de moyens techniques nuit souvent à l'expression de ses réelles émotions. ■

Phoenix DP Le N°1 du CD ROM Amiga sur Internet http://www.phoenix-dp.com

NOUVEAUTES

AMINET 19 (Sortie mi-juin 97)	75 F	Golden Demos	100 F
EURO CD 2	89 F	Texture CD	139 F
Mick Davis Clip	175 F	AirMail 4.1	310 F
Web Explosion	435 F	PC Task 4.1	695 F
AMINET 18	75 F	Amiga Format CD 14	49 F
BURN IT	695 F	Amiga Format CD 13 + Scene Storm Gratuit	49 F
Assassins CD 3	206 F	NET WEB 2 (Termite TCP + IBrowse 1.1 + MetaTools + Amiga Surfing)	595 F
Fractal Library	139 F		
Scala Plug In	242 F		
Termite TCP	340 F		
IBrowse V 1.10	250 F	GEEK GADGETS 2	
AGA Toolkit 97	139 F	NET CONNECT	
Amiga Tools 6	139 F	MIAMI 2.X	
		Nous consulter	

Extrait de notre catalogue

Visitez notre site Web pour découvrir tous les CD ROM Amiga, tous les descriptifs, toutes les photos de couverture et téléchargez le contenu détaillé des nouveautés.

CD ROM Amiga	
@NET	89 F
3D ARENA	149 F
AMIGA GOLDEN 20	139 F
AMIGA JOKER	99 F
AMIGA MAGAZINE CD	29 F
AMINET 10 à 19	75 F
AMINET SET 1, 2, 3, 4	199 F
CAM CD (2 CDs)	135 F
DEMOS ARE FOREVER	79 F
GOLDEN GAMES	69 F
HERMANN DER USER	189 F
INTO THE NET	179 F
KARA COLLECTION	349 F
LIGHT ROM 4	312 F
MAGIC PUBLISHER	279 F
MEETING PEARLS 4	53 F
MODS ANTHOLOGY	219 F
ONLINE LIBRARY	170 F
SOUNDS TERRIFIC 2	249 F
SPECCY CD 96	139 F
SPECIAL EFFECTS 1	299 F
TEN ON TEN PACK	245 F
VIDEO CREATOR VF	159 F
XI PAINT V4.0 CD	399 F

Jeux sur Disquettes	
EuroLeague Manager	175 F
Alien Breed 2 AGA	350 F
Killing Ground AGA	350 F
Sensible Soccer 96/97	210 F
Minskies	175 F
Chaos engine 2 AGA	310 F
Burnout	280 F
Samba Partie AGA	210 F
Tiny Troops	245 F
Worms	110 F
Capital Punishement	245 F
Testament AGA	210 F
Jet Pilot	245 F
Hugo	280 F
Slamtilt AGA	175 F
Extreme Racing AGA	110 F
Gloom Deluxe	140F
Formula 1 Masters	210 F
B17 Flying Fortress	175 F
Colonization	210 F
Dogfigh	175 F
F19 Stealth Fighter	175 F
F117a Nighthawk	175 F
Fields of Glory	210 F

Imp. Mission 2025	175 F
Starlord	175 F
U.F.O.	210 F
Compils Acid Software (5 compils différentes)	175 F

Jeux sur CD Rom	
Nemac IV	210 F
Gloom	140 F
Wendetta 2175	210 F
Oldtimer	110 F
Trapped	245 F
Mag ! AGA	110 F
Grandslam G. Gold	175 F
Evolution	140 F
Cedric	70 F
Pinball Illusions	110 F
Pack 8 Jeux CDs	149 F

JOYPAD HONEYBEE Competition Pro CD32/A1200 199 F

DES CENTAINES DE CD ROM SONT DISPONIBLES A PARTIR DE 29 Frs
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT

BON DE COMMANDE

Nom: Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:
Articles:.....
.....
.....
Frais de port Colissimo + Recommandé: + 30 Frs
TOTAL:.....
Règlement par:
O Chèque O Mandat
O Contre Remboursement + 30 F O Carte Bancaire
N°:_____
Expirant le:_____ Date et signature:

PHOENIX-DP BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax: 05 59 82 95 00 Email: phoenix@club-internet.fr
Site Web: http://www.phoenix-dp.com

Série musique par Remi Moréda

La musique est toujours au rendez-vous!

Les couleurs de l'Amiga vont encore changer, le noir & blanc des vaches et le vert des prairies... La musique quoiqu'il arrive est toujours au rendez-vous. De nouvelles versions de logiciels déjà performants fleurissent sur Aminet (à ma plus grande joie), je vais vous en présenter deux : MidiTracker 1.1, et Digibooster Pro.

MIDI TRACKER 1.1

MidiTracker v1.1: il s'agit d'un séquenceur MIDI multi-pistes. Il se présente comme un tracker (Protracker/Octamed). Il est destiné à tous ceux qui préfèrent ce type d'interface pour composer à celle de Bars & Pipes ou DMCS. Si l'on compare MidiTracker à ce qui existe déjà, on note une différence : on ne peut pas utiliser de sons Amiga en plus du Midi (sauf pour le métronome). Mais si vous utilisez le Midi comme seul outil, il n'y a aucun problème. Ce logiciel a de nombreux avantages. Lors de l'enregistrement d'un morceau, il tient compte de tous les effets utilisés par le synthé et les enregistre avec la note (pitch bend, modulate...). Malheureusement, il n'enregistre pas toujours parfaitement le jeu du musicien. Le résultat est quand même meilleur qu'avec Octamed, en mode enregistrement de pattern ou song.

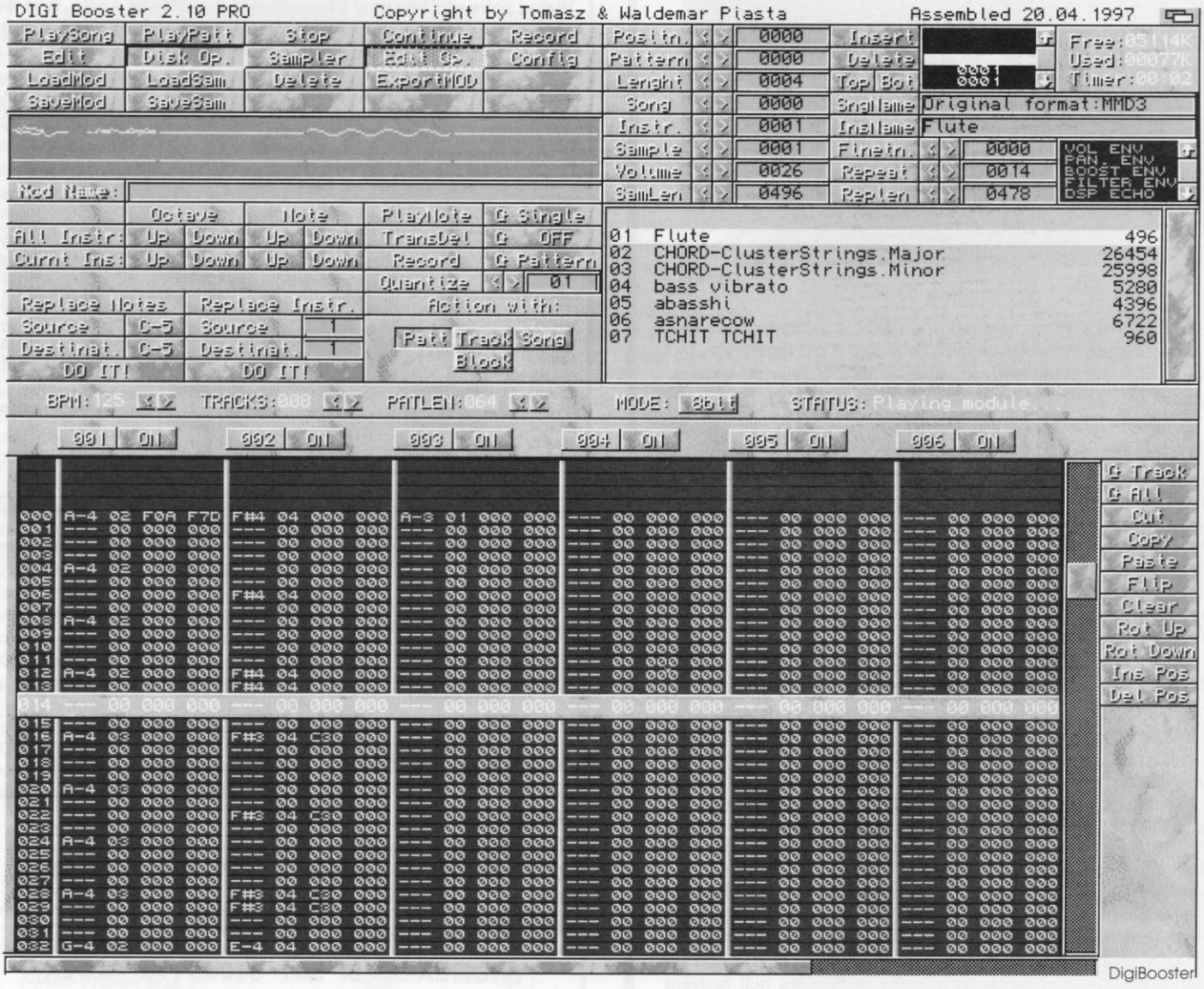
Au niveau entrées/sorties :

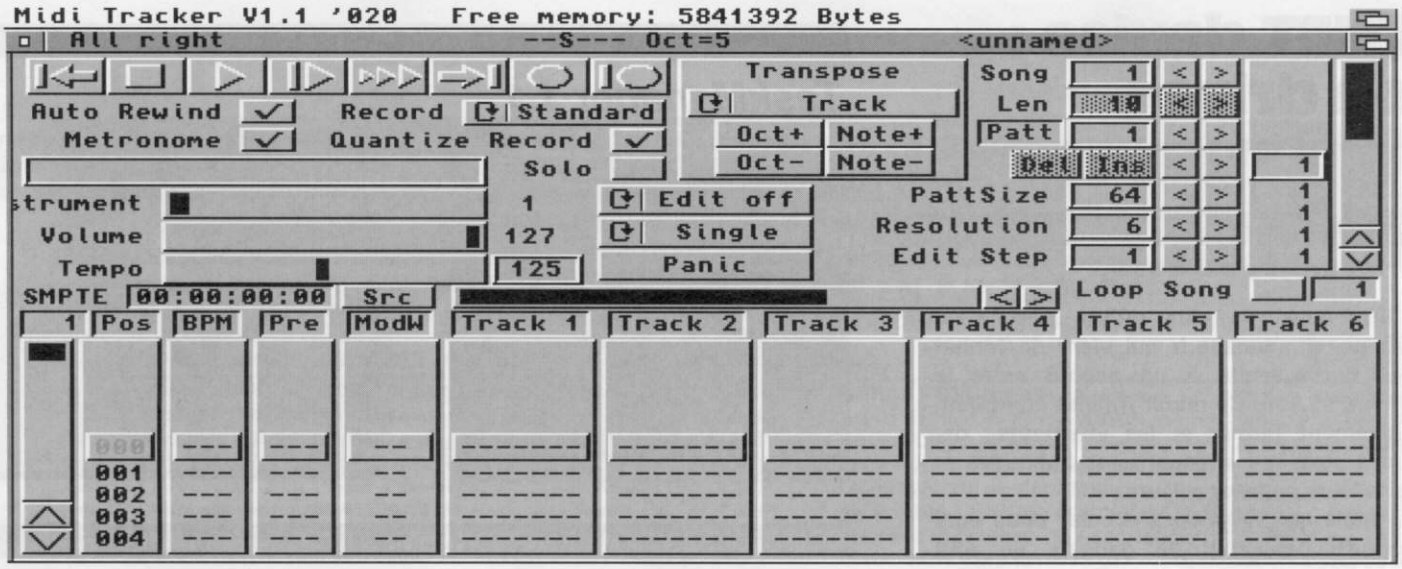
- il est capable de lire et d'enregistrer des compositions au format Midi-files de type I (SMF). Lors de la conversion effectuée au chargement, il ne commet aucune erreur de temps, ce qui est parfois le cas avec Octamed SoundStudio.
- Il permet de lire les fichiers Octamed MMD1, pour vous permettre d'importer vos anciennes compositions.
- Il dispose d'une interface AREXX.

On peut également citer quelques outils et options du programme qui peuvent s'avérer utiles :

- un outil pour effectuer du Sample Dump, et un outil de traitement de sons 16 bit ;
- un éditeur SysEx ;
- possibilité d'assigner une action à une note Midi (ex : A#6 = record song).
- Présentation entièrement paramétrable.

Midi Tracker est un logiciel intéressant pour les personnes débutant en MIDI. Ils est très simple d'utilisation grâce à son interface ergonomique et dispose d'outils qui le rendent attrayants. Vous pouvez vous le procurer en version bridée sur Aminet (mus/midi/). ■





MidiTracker

DP - DP - DP - DP - DP - DP - DP

MakeCDDA : ce petit logiciel permet de convertir un projet Samplitude au format CDDA. Ce format permet le gravage de votre échantillon comme piste audio sur un CD.

Bon courage à tous ceux qui en cette fin d'année passent des épreuves scolaire. Préparez vos brassières et votre maillot de bain, l'été arrive !

DIGIBOOSTER PRO 2.10

DigiBooster Pro v 2.10 : je vous ai déjà dans le passé présenté ce logiciel. A l'époque, il s'agissait d'un tracker 8 pistes 8 bits de grande qualité. Il est à présent nécessaire de vous parler de la dernière version et des nouvelles caractéristiques de ce merveilleux logiciel. En effet, il ne s'agit plus de 8 pistes mais de 128 pistes. La routine de mixage fait du très bon boulot. A l'arrivée on obtient un son de puissance très diminué (faible db) mais de bonne qualité. J'irai même jusqu'à dire qu'il fait mieux que SoundStudio (SS) puisque je peux composer à présent sur plus de 12 voix alors que ma configuration ne me permettait que 10 voix audibles avec SS. Et le plus beau dans tout ça c'est qu'il utilise l'AHI. Par conséquent, c'est aussi un tracker 16 bits compatible avec les cartes Delfina, Prelude, Toccata (et Draco Motion). L'AHI est également utilisé par DigiBooster sur une machine de base pour gérer les sons 8 bits et réaliser un rendu 14 bits. Il est par conséquent indispensable de l'installer (AHI sur aminet: dev/misc/AHI.lha).

Les formats reconnus sont nombreux :

- IFF, RIFFWAV, AIFF pour ce qui est des échantillons qu'ils soient 8 ou 16 bits, mono ou stéréo.
- Pour les formats de fichiers : Octamed (MMD0, 1 et 3 donc accepte les fichiers Octamed SoundStudio), Mod (modules Amiga), Oktalyser (tracker 8 piste Amiga), S3M (ScreamTraker 3-PC), XM (FastTracker 2-PC).

Du point de vue caratéristiques générales on peut citer :
- deux colonnes d'effets par pistes, ce qui permet de supperposer 2 effets.
- Utilisation de 7 octaves possible.
- Les échantillons ont une taille limitée à 16 Mo. Vive la RAM!
- 256 échantillons utilisables sur 1024 patterns et positions.

Pour conclure, je dirai qu'il s'agit d'un très bon logiciel. Sa prise en main est rapide car l'utilisation est proche de celle de Protracker. Il est ouvert puisqu'il accepte les formats les plus répandus. Et son prix est très raisonnable: environ 150 Frs (30$) pour un logiciel au Top niveau, qui vous permettra de composer en 8 ou 16 bits multipiste. Contactez l'auteur : Tomasz & Waldemar Piasta, Poprzeczna 66/6, 51-167 Wroclaw, Poland. Vous trouverez une version bridée, qui permet de sauvegarder des modules 4 voix néanmoins, sur Aminet (mus/edit/). ■

Atéo Concepts

(Fabrication, maintenance et distribution)

Payement par chèque mandat ou CR
Frais de port : logiciel 40 Frs matériel 75 Frs tower 150 Fr
Contre Remboursement ajoutez 60 Frs

Du lundi au vendredi
(samedi sur rendez-vous)
de 10h à 19h
Tél : **02.40.85.30.85**
Fax : 02.40.38.33.21
E-Mail :
arlequin@club-internet.fr
Adresse : **Le Plessis**
44220 - Couëron
(proximité de Nantes)

Périphériques

Disque Dur 1.7 Go IDE ..... 1590 Frs
Disq. Dur 2.1 Go IDE 5"1/4 .. 1790 Frs
Disque Dur 350 Mo FSCSI 3 .. 850 Frs
Disque Dur 1.2 Go FSCSI 3 ..1850 Frs
Lecteur ZIP 100 Mo SCSI 2 .. 1290 Frs
CD-ROM 8x12x int. SCSI ..... 1290 Frs
CD-ROM 8x interne IDE ..... 725 Frs
Graveur SONY CDU926S .... 2990 Frs
Scanner 600x600, 24 bits .... 2690 Frs

Accélération

Blizzard 1230/50 MHz ..... 1190 Frs
Blizzard 1240 ERC/40 MHz .. 2090 Frs
Blizzard 1260/50 MHz ..... 3990 Frs
Blizzard 2040 ERC/40 MHz .. 2890 Frs
Blizzard 2060/50 MHz ..... 4790 Frs
Cyberstorm 40/40MHz ..... 2990 Frs
Cyberstorm 60/50 MHz ..... 4790 Frs
Modules SCSI 12xx et Cyber ... N.C.

Cartes d'extensions

Carte SCSI 4008 (DMA) ..... 1290 Frs
I/O AlfaData (1 Par + 2 Ser) . 690 Frs
Picasso IV (4Mo) ..... 2990 Frs
CyberVision 64/3D (4Mo) ... 1790 Frs
Module Scandoubleur ..... 690 Frs
Module MPEG ..... 1290 Frs
Digitaliseur 24bits tps réel ... 1290 Frs

Softs

X-DVE (ver. 2.7) - titrage .... 999 Frs
Font Machine (ver. 2.0) ..... 425 Frs
Power Titler (ver. 1.15) ..... 499 Frs
PPaint 6.4 v.o. ..... 100 Frs

Produits Atéo

Branchez 4 périphériques IDE
(cables + nappes + docs + boîte)
Atéo IDE mux pour A1200 .... 249 Frs
Atéo IDE mux pour A4000 .....199 Frs
Interface pour Clavier PC
Pour A1200 en tower ..... 349 Frs
Pour A2/3/4000 (externe) .... 399 Frs
Mise à jour ROM (Ver. 1.5) ..... 80 Frs
Boîtiers Atéo TOWER
Boîtier Tower A1200 (+ interface clavier PC + clavier) ..... 949 Frs
Lecteur Disquette DD int. .... 210 Frs
Bientôt : carte graphique + bus . N.C.

Mémoires

4, 8, 16, 32 Mo à 60 ns (EDO) .. N.C.
RAM GVP 16 Mo à 70 ns ..... 1090 Frs
RAM GVP 16 Mo à 60 ns ..... 1290 Frs

Mais Aussi...

Souris 2 ou 3 boutons .... 129/139 Frs
Cables & nappes tout formats ... N.C.

Liste des CD-Rom et/ou Catalogue des produits disponible sur demande

Prix modifiables sans préavis. SARL au capital de 50.000 Frs. RCS : St Nazaire B 403 546 443

CNET.device : un driver Ethernet en DP !

Domaine Public par Stéphane Nicole

snicole@elan.fr

S'il ne devait en rester qu'un ... ce ne serait pas ftp.sunsite.fr qui vient de fermer ces portes suite à un accord entre le CNAM et Sun. Ce miroir Aminet étant définitivement fermé, et les internautes devront peut-être changer leurs habitudes et faire leurs courses ailleurs.
Le mois qui vient de s'écouler nous aura apporté beaucoup de gadgets en tout genre et une grande première en matière de réseaux sur Amiga.

CNET.device est le DP du mois.

Les nouvelles versions du mois...

Le gestionnaire d'écrans publics / promoteur ***ModePro*** 4.24 est sorti. De nombreux bugs éliminés et une fonction Copy dans le menu Edit dans cette version.

Le gestionnaire de fichiers ***RO***, véritable DOpus MUI du domaine public, apprend le drag'n drop dans sa toute nouvelle version 1.26.

Pour écouter vos CD Audio, ***MegaCDPlayer*** se met en 2.4 pour satisfaire vos oreilles. Base de données de vos CD, lecture en double vitesse et autres gadgets sont au rendez-vous.

L'éditeur des programmeurs ***GoldED*** fixe ses bugs avec cette nouvelle révision 4.6.2.

La commodité ***ScreenTab*** prend du poids et s'allège en bugs. La version 3.2 propose un remapping optionnel des icônes pour les cartes graphiques.

Le ***WebDesign*** 1.4c nouveau est arrivé : préview via votre browser, aide en ligne, et moins de bugs.

STFax 1.3 apprend le dithering, améliore ses impressions et ne cogne plus sur Enforcer. Il parle mieux le ARexx, accède aux pages par leur numéro.

Notre bon vieux ***VirusZII*** est disponible en version 1.37 et ajoute quelques spécimens à sa collection de trophées.

Comment se procurer ces DP ?

Internet: joignez le ftp.grolier.fr en France pour un accès rapide et efficace à Aminet.

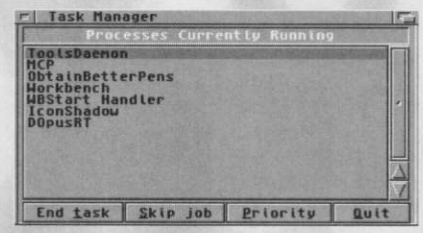
BBS: Si vous possédez un modem vous trouverez, dès la sortie du journal, tous les logiciels testés sur le BBS parisien GFX BBS au 01.48.26.75.89. On y trouve également l'index ANews avec une recherche par thème et mot clé.

CD-ROM: Tous les programmes testés dans cette rubrique seront inclus dans le prochain CD Aminet. Les CDRoms Aminet 18 et Set 4 sont en vente partout.

SIMPLE, EFFICACE... LES CLIS NE FONT PAS UN PLI

TaskManager 1.1

Outil évident pour un système multitâche, TaskManager est le gestionnaire de tâches CLI le plus simple qui soit. Il offre une interface graphique aux commandes Status et Break. Vous pourrez donc envoyer un Break, un CTRL-D ou changer la priorité des tâches CLI exécutées sur votre système.



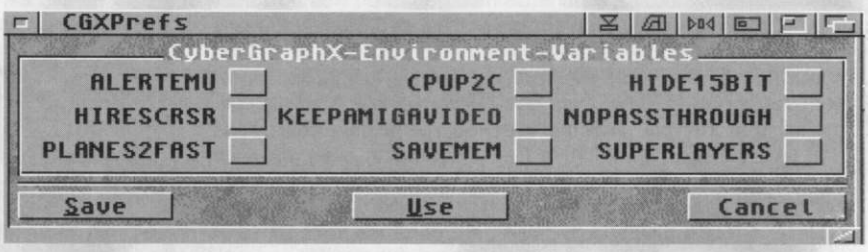
+ Supporte Executive. Simple.
- Seules les tâches CLI apparaissent.
Auteur : Steve Clack
FreeWare : zou
Configuration requise : NC
Où : util/wb/TaskManager_11.lha

CONTROLEZ VOTRE ENVIRONNEMENT CYBERGRAPHICS 3

CGXPrefs 1.0

Les utilisateurs de cartes graphiques et du système CyberGraphics 3 vont trouver dans ce petit DP une interface MUI leur permettant de gérer leurs variables d'environnement.
Ces variables régissent le comportement du CyberGFX : ALERTEMU (les alertes sont redirigées vers un écran CyberGFX), CPUP2C (Planar <-> Chunky via le processeur), HIDE15BIT (élimine les modes 15 bits), HIRESCRSR (Lores sprites -> Hires), KEEPAMIGAVIDEO (la DMA vidéo Amiga s'arrête si un écran CyberGFX est au 1er plan), NOPASSTHROUGH (désactive le passthrough), PLANES2FAST (pas de bitmaps en Fast RAM), SAVEMEM (pour les modes < 16 couleurs), SUPERLAYERS (accélération).
Voilà donc de quoi contrôler votre émulation graphique dans ses moindres octets.

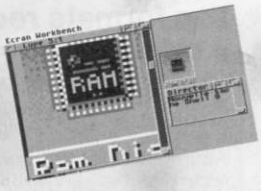
+ Vive la transparence.
- Documentation légère.
Auteur : Thomas Igracki
FreeWare : hop
Configuration requise : Carte graphique et CyberGFX3
Où: gfx/board/CGFPrefs.lha



UNE LOUPE AU BOUT DE VOS SOURIS

Lupe 1.8

Dans la série des gadgets inutiles et amusants, voici Lupe. Lupe ouvre une fenêtre sur votre Workbench et y dessine une vue grossie de l'endroit que vous pointez avec la souris. La fenêtre de Lupe est redimensionnable, le facteur d'agrandissement est réglable, ainsi, la vitesse de scrolling. Il peut passer d'un écran à l'autre, montrer les composantes de la couleur du pixel que vous pointez et même sauver une image IFF. Lupe se présente comme une commodité (ça devrait être obligatoire) et toutes les commandes (20) sont disponibles au clavier.



+ Les sources sont fournies
- RAS
Auteur : Frank Toepper
FreeWare : yo
Configuration requise : OS2.04 +
Où : util/wb/lupe.lha
HTTP://www.user.fh-stralsund.de/~rwermke/di/html

Rattrapage...

Vous utilisez un DP qui nous a échappé ? Vous avez découvert une petite merveille de Shareware dont vous voulez faire profiter les copains. Qu'à cela ne tienne, une petite séance de rattrapage peut être envisagée. Pour cela, envoyez moi le nom du DP, le moyen de le trouver et une brève description. Vos commentaires sur la rubrique DP sont aussi les bienvenus. Vous pouvez me contacter par EMail à l'adresse suivante : snicole@elan.fr, à ++.

LE DP DU MOIS

CNET.device

Tous les utilisateurs d'Amiga1200 et 600 se sont un jour posé la question : "Est-ce-qu'une carte PCMCIA de PC fonctionnerait sur mon 'Miga ?". La réponse la plus courante à cette question restait "Non, par ce qu'il n'y a pas de driver pour Amiga, na !" *(Ed: un produit Ethernet PCMCIA pour 1200 existe mais il est cher).* La rumeur comme quoi le port PCMCIA de notre machine ne serait pas compatible avec celui des pécés a même été répandue. Horreur ! Heu, erreur ! s'écria Bruce Abbot. S'il ne s'agit que de driver, je suis le programmeur qu'il vous faut. De là naquit ce driver, encore expérimental, capable de piloter les cartes Ethernet peu onéreuses du type CNet CN40BC.

Comment cela marche-t-il ? Il vous faut un A1200 (ou 600), la sus-mentionnée carte PCMCIA, AmiTCP et un réseau ethernet. Le cnet.device doit être à sa place (DEVS:networks/), indiquez à AmiTCP ce nouveau device (cnet dev = devs:networks/cnet.device), l'adresse IP qui va avec et c'est parti.

L'auteur a testé son device avec A1200/30/40Mhz connecté par câble coaxial à un PC sous Fenêtres95. Le logiciel du côté Amiga était AmiTCP3.0b et du côté obscur TCP/IP et SOSNT. De cette manière, l'Amiga avait accès aux drives du pécé sur le Workbench et le taux de transfert constaté était de l'ordre de 200Ko/s.

Ce magnifique device n'est encore qu'un prototype mais il fonctionne. Toutes les fonctions SANA II ne sont pas encore implémentées et la gestion des erreurs peut mieux faire. Pour l'instant, il vaut mieux éviter de l'utiliser sur des réseaux chargés ou bruités. Quoiqu'il en soit, l'auteur est bien parti et nous promet une version full SANA II, le support d'autres cartes réseaux PCMCIA et le support de cartes Modem si vous faites l'effort de le contacter.

Le fruit du travail acharné de cet ingénieux personnage consiste en quelques kilos de sources assembleurs placés dans le domaine public, de manière à favoriser ce genre d'initiatives.

+ Idée grandiose. Sources DP.
- Un seul type de carte pour le moment.
Auteur: Bruce Abbot
FreeWare: Alleluia
Configuration requise: A1200/600, carte PCMCIA, réseau Ethernet
Où: hard/drivr/cnetdevice.lha

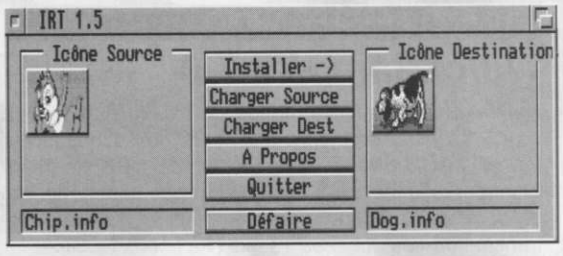
EN UN TOUR DE CLIC !

Icon Replacement Tool 1.5

La Life Team est le nom d'un petit groupe de programmeurs français dont le but est de développer des programmes shareware et freeware en BlitzBasic. Cette fois, ils nous présentent un outil destiné à interchanger aisément vos icônes.

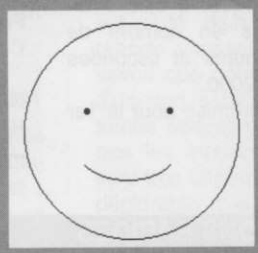
L'utilisation d'IRT est simplifiée par l'utilisation du Drag'n Drop qui vous permet de lacher une icône source et une icône destination sur la fenêtre principale, et de procéder au remplacement en un click de souris. C'est tellement vite fait que si vous regrettez votre changement, un bouton Défaire à usage unique vous permet d'éviter la panique.

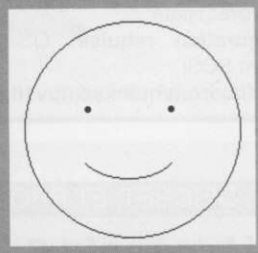
+ Localisation.
- Interface non font-sensitive
Auteur: Mathieu Chènebit
ShareWare: 50F
Configuration requise: OS2.1+
Où: util/misc/IRT.lha
HTTP://www.spidernet.tm.fr/~matc999/FR/index.html



Votre spécialiste Amiga

06
P.I.C.S INFORMATIQUE
13 Av. NOTRE DAME 06000 NICE
Tél: 93.13.82.21
DES PROS DE LA VIDEO SUR AMIGA ET PC VOUS ATTENDENT
FORMATION . DEMO . STATION DE MONTAGE . HARD . SOFT

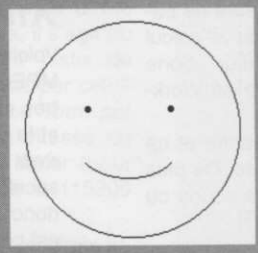




29

AMIGA à BREST
Vente par correspondance
Soutien technique Déplacement à domicile
Tél : 98.46.51.56 Fax : 98.33.11.08

31
INFONIX FRANCE
IMPORTATEUR : VIDI 12 & 24 , compatible PC
CENTRE AGREE : Formation & Maintenance régional
DISTRIBUTEUR : Commodore , Apple, HP, STAR
SHOW ROOM agrée
VIDEO PRO CENTER AMIGA
(sur RDV) Tel: 61 41 26 09
Fax: 61 40 76 43
VIDEO PRO CENTER
Vente/Formation/Réalisation
Produits Vidéo/multimedia
2 bis Route d'Espagne 31100 TOULOUSE TEL: 61 41 26 09 Prof/particulier
SAV: 61 40 75 45



46
Formation
Montage Virtuel - Multimédia
Infographie 2D et 3D - PAO
Stages agréés chaque mois sur Amiga - PC - Mac
hébergement et repas
Les films du Genièvre
Lacroix 46600 CREYSSE
Tel: 05.65.37.00.71 Fax 05.65.32.76.47

57
ACM PRODUCTIONS
8, rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
Tél. / FAX : 03 87 93 53 61
Spécialiste AMIGA / PC
Solutions de montage vidéo pour le particulier et le professionnel sur AMIGA ou PC
Equipement pour TV LOCALE
Démonstration sur R.D.V.

59

* Réalisation de vos images de synthèse
* Calcul & Shoot de vos scènes ou images sur Béta SP, BVU SP, U-matic, Hi8, etc...
* Banque de textures fixes ou ANIMEES !!
51 Av Ste Cécile 59130 Lombersart - Tel: 03.20.93.96.92

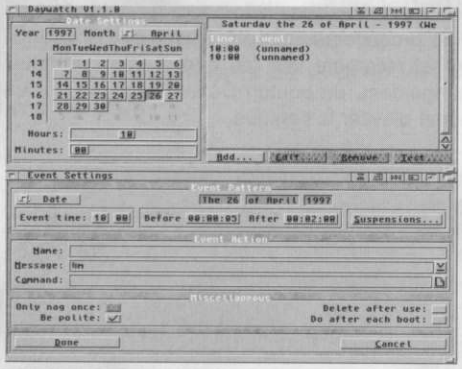
62
SOFTONE COMPAGNIE
S 1
SPECIALISTE VIDEO/AMIGA
394,. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

CH

IL LANCERA UN LOGICIEL A UNE DATE DONNEE

DayWatch 1.1.0

MayLand est mort ! Vive DayWatch ! Un petit problème de marque déposée a obligé Allan Odgaard à rebaptiser son MayLand. Celui-ci, devenant de plus en plus convivial et riche, mérite que l'on s'attarde un peu plus.
Avant tout, DayWatch est un programme de gestion de votre précieux temps. Il sait vous rappeler une date précise (date, heure, minute) en affichant le message que vous aurez préalablement programmé, et vous prévenir un certain temps à l'avance qu'un événement va se produire. Il peut également lancer pour vous un programme de votre choix à une date donnée.
L'entréé des événements dans DayWatch est un jeu d'enfant. Le drag'n drop y est pour beaucoup : laisser choir un événement sur une date du calendrier et le tour est joué ! Les événements peuvent arriver à une date unique ou périodiquement. Vous pourrez également redemander l'affichage d'un message après qu'il ait été affiché à l'heure voulue.
DayWatch est aussi un calendrier perpétuel très puissant : il gère vos vacances et sait parler l'ARexx antique. L'interface est réalisée avec MUI et peut donc plaire ... ou ne pas plaire.



+ Convivial et pratique
- Pas de vue globale des événements à venir
Auteur: Allan Odgaard
ShareWare: 20$ ou 30DM ou 15£
Configuration requise: MUI
Où : util/time/Daywatch.lha
HTTP://www.DIKU.DK/students/duff

SUIVEZ LA PISTE...AUDIO

QuickSampler 1.0

Nouveau venu dans le monde de l'audio numérique, ce DP va vous permettre d'acquérir des données au format CDDA depuis votre lecteur de CDRom. Bien entendu, comme pour tous les programmes de ce style, il vous faudra utiliser un lecteur capable de transmettre ces données 16 bits (via le bus SCSI).
La sauvegarde des pistes audio pourra se faire en intégralité ou en partie, sur votre disque dur et aux formats CDR, RAW et 8SVX. L'interface utilisateur est très simple: TRACK pour choisir la piste à lire, FROM et TO pour définir présisément la portion du morceau en minutes/secondes, FILE pour choisir le fichier de destination et just DO IT !

+ Sources fournies sur demande
- Peu de lecteurs reconnus
Auteur: Mario Kubek
FreeWare: Haaa
Configuration requise: OS 3.0+, lecteur de CDRom SCSI
Où: util/cdrom/quicksampv10.lha

PETIT, DISCRET, ET PROPRE

MiniArcanoid 2.7

Voici maintenant un petit jeu qui vous permettra de patienter pendant le formatage d'un disque ou le calcul d'une animation 3D. Il s'agit (encore!) d'un clone d'arcanoid, mais il s'ouvre dans une fenêtre du WorkBench.
Ce petit jeu respecte parfaitement le multitâche et ne fait pas de saleté ailleurs que dans sa fenêtre. De plus il est totalement gratuit et on peut jouer à la souris ou au joystick.

+ Simple et multitâche, Compatible CyberGFX
- Peu de fonctions
Auteur: Piotr Pawlow
FreeWare: Bip Bip
Configuration requise: OS 2.0+
Où: game/wb/arcanoid.lha
HTTP://www.cs.com.pl/~pp/

MERCI LA POUBELLE

BenchTrash 1.05

Ce DP affiche une icône Poubelle sur l'écran de votre Workbench. Toutes les icônes ou fichiers que vous jetterez dessus seront détruits ou déplacés vers un répertoire Trashcan créé à la racine du disque des fichiers. Comme vous l'avez deviné, cette idée qui est honteusement pompée du système Mac ne serait pas entièrement satisfaisante si elle ne permettait pas l'éjection du disque en question.
A vous de configurer le comportement (destruction ou déplacement) et les disques éjectables. Les cerises sur le gateau sont la possibilité d'exécuter automatiquement un programme de votre choix après l'action de destruction/déplacement, et la jolie jauge qui mesure le nombre de fichiers à traiter. Les réglages se font via les ToolTypes de l'icône.

+ Ejection des CDROM et des ZIP
- RAS
Auteur: Thomas Richter
FreeWare: Bingo
Configuration requise: OS 3.0+, lecteur de CDRom SCSI
Où: util/wb/BenchTrash.lha
HTTP://www.math.tu berlin.de/~thor/thor/index.html

JOUR APRES JOUR

Millenium III 2.2

Voici un petit programme bien à la mode de son époque. Il affiche un compte à rebours en nombre de jours, heures, minutes et secondes pour arriver à l'an 2000.
Une surprise est promise pour le 1er janvier 2000 !

+ Positionnement réglable
- RAS
Auteur: Roger Hagensen
FreeWare: waou
Configuration requise: une horloge interne sauvegardée
Où: util/wb/lupe.lha
HTTP://www.sn.so/~msi/index.htm

DES ANIMATIONS RAPIDES

XingPlay Final

Voici sans doute le player d'animation MPEG dont vous rêviez. Il est rapide, très rapide, supporte les modes AGA et le système CyberGFX. Pour en arriver là, l'auteur a du faire quelques sacrifices: pas d'analyse du fichier, donc plantage sévère si l'animation est corrompue.
L'emploi du double-buffering contribue à la vitesse du tout mais en contrepartie l'animation est entièrement chargée en mémoire.
Les modes d'affichage possible sont : CyberGFX 16, 32 bits, AGA HAM8 (pixels 2x2), modes niveaux de gris, ECS 16 niveaux de gris. La vitesse du rendu est telle qu'avec un 68060 il faut recourir à une option de pause inter-frame pour avoir un affichage normal. Le revers de la médaille est qu'en dépit des bugs subsistants, l'auteur ne supportera plus les développements.

+ Raaaapide.
- Format 160x120 uniquement. Instabilité.
Auteur: Nils Corneliusen
FreeWare: Houra
Configuration requise: OS 2.0+, CyberGFX recommandé
Où: gfx/show/XingPlay.lha
HTTP://www.ifi.uio.no/~carla/triumph/

Blitz

un lanceur d'applications

Ce mois-ci, on passe à un nouveau genre de programme: un lanceur d'applications, tel ToolManager ou M2I.

Evidemment, notre exemple sera beaucoup moins puissant, mais je vais essayer via cette série de vous amener à un programme fonctionnel. Comme à chaque nouveau projet, il convient de poser le cahier des charges: notre programme devra être une commodité, être localisé, posséder un programme externe de préférences pouvant charger et sauver, et être compact. Ouf ! Que de travail en perspective, donc :) Nous allons tout d'abord travailler sur le moteur de notre programme, avant de le transformer en commodité. Celui-ci doit être capable de lire le fichier de préférences, et de l'interpréter. Du point de vue graphique nous allons ouvrir une fenêtre sans bords, et créer des gadgets Gadtools contenant le nom des programmes à lancer. Notre fichier de préférences sera quant à lui de la manière suivante (c'est un bête fichier ASCII éditable avec n'importe quel éditeur de texte, même Ed fera l'affaire) : les deux premières lignes contiennent la position en x et en y du coin supérieur gauche de notre fenêtre, puis les autres sont celles qui correspondent à un programme. Dans le Source, un programme sera exprimé sous forme d'une table d'un nouveau type appelé tout simplement .typ. Celui-ci contient deux champs : le nom, qui sera ce que vous pourrez voir sur le gadget, et la commande, qui correspond en réalité au chemin complet d'accès à votre programme. Lancez donc votre éditeur de texte favori (au passage, je vous recommande FrexxEd ...) et saisissez les quelques lignes suivantes :

```
20
20
Blitz 2
Blitz2:Blitz2
Shell
C:NewCli
MultiView
SYS:Utilities/Multiview
```

Ensuite sauvegardez-les sous :

"S:Launcher.data" (ou sous un autre nom mais, dans ce cas, il faudra que vous fassiez vous-même une petite modification dans le Source). Comme expliqué précédemment, notre fenêtre s'ouvrira aux coordonnées 20,20 et possèdera trois gadgets: Blitz2, Shell et MultiView. Passons maintenant au code proprement dit: nous devons d'abord ouvrir notre fichier de préférences avec les commandes appropriées, puis nous saisissons les données relatives à chaque programme dans une boucle Repat ... Until Eof(0) comme nous avons déjà vu dans un précédent numéro. Un des premiers problèmes qui se pose est de déterminer la largeur maximale des gadget: il ne faudrait pas que notre fenêtre soit trop grande ou pire, trop petite. Nous allons donc pour cela utiliser la commande système TextLength_. Cette dernière a besoin de trois paramètres : le Rastport de la fenêtre, la chaîne qui doit être mesurée, et le nombre de caractères de cette chaîne. Nous devons donc ouvrir d'abord une fenêtre, que nous redimmensionnerons avec la commande WSize. Notez bien cette routine, elle vous resservira dans de nombreux programmes, pour ne pas dire dans tous vos programmes. Une fois notre fenêtre ouverte, nous pouvons nous attaquer à nos gadgets.

N'oubliez pas la ligne "GTGZZPosition On" qui ajustera les coordonnées des gadgets Gadtools au coin supérieur gauche de la fenêtre. Ensuite, le premier gadget sera le gadget pour quitter. Je l'ai placé là uniquement pour plus de commodité, mais libre à vous d'en faire un gadget de déplacement comme le fait ToolManager. Ensuite, nous ouvrons nos gadgets correspondants à chaque programme saisi dans la boucle Repeat ... Until grâce à une autre boucle For ... Next en changeant les paramètres des gadgets à chaque passage. Enfin, on arrive à notre routine principale de gestion des événements. Là, rien de bien compliqué; si le gadget 0 est sélectionné, alors on quitte le programme, sinon on lance le programme associé au gadget avec l'aide de la commande Execute_. il ne faut pas oublier le "Run " dans la ligne d'arguments, sinon le déroulement de notre programme serait stoppé jusqu'à ce que le programme externe qui a été lancé soit quitté. Le mois prochain, je vous expliquerai comment faire de notre programme une commodité.

D'ici là, comme d'habitude, j'attends vos réaction à : matc999@spidernet.tm.fr ou au journal qui transmettra. Je ne peux en attendant que vous souhaiter une ... bonne programmation !

```
WBStartup:NoCli ; on commence comme d'habitude
WbToScreen 0
ShowScreen 0

INCDIR "Blitz2:UserProgs/Includes/"
INCLUDE "WBFont" ; retapez le programme d'include que nous avons vu
il y a deux numéros de cela pour obtenir la police de caractère par défaut.
Sinon, chargez une police et assignez la variable FontHeight à la taille de la
police.

NEWTYPE .typ ; le NewType contenant les champs de chaque programme
  Nom.s ; son nom
  Commande.s ; et son chemin d'accès complet
End NEWTYPE

Dim Prog.typ (100) ; 100 me parait être largement suffisant :)

If ReadFile(0,"S:Launcher.data")=0 Then Forbid_:End ; si le fichier ne
peut-être ouvert, alors on se casse
FileInput 0 ; toutes les entrées sont redirigées vers ce fichier

XOri$=Edit$(3) ; les coordonnées d'ouverture de la fenêtre
YOri$=Edit$(3)

; boucle de saisie des programmes
n=0
Repeat
  Prog(n)\Nom=Edit$(100) ; le nom qui sera affiché dans le gadget
  TTaille2=Len(Prog(n)\Nom) ; ces deux lignes comptent le nombre de
      caractères de chaque nom de programme pour trouver quel est le plus
      long, afin d'ajuster correctement la taille de notre fenêtre
  If TTaille2>TTaille Then TTaille=TTaille2:TTailleNum=n
  Prog(n)\Commande=Edit$(256) ; le chemin d'accès complet pour lancer
                                                          le programme
  n+1
Until Eof(0)
Dernier=n

CloseFile 0 ; on n'oublie pas de refermer notre fichier
DefaultInput
Window 0,Val(XOri$),Val(YOri$),1,1,$800,"",1,2 ; on ouvre maintenant
une fenêtre de 1*1

RPort.l=RastPort(0) ; on trouve son RastPort

msg$=Prog(TTailleNum)\Nom ; La plus grande chaîne du fichier de préférences
t=Len(msg$) ; sa longueur
Largeur=TextLength_(RPort,msg$,t) ; et enfin la largeur en pixels

WSize Largeur+30,(FontHeight+5)*Dernier+FontHeight ; on redimmen-
sionne notre fenêtre en n'oubliant pas de laisser un peu de marge sur les
côtés

GTGZZPosition On ; très important !
GTButton 0,0,0,0,Largeur+30,FontHeight,"",0 ; le gadget pour quitter
; la boucle qui va ouvrir les gadgets correspondant aux programmes
For n=0 To Dernier
  GTButton 0,n+1,0,(FontHeight+5)*n+FontHeight, Largeur+30, Fon
                                                tHeight+5,Prog(n)\Nom,0
Next
AttachGTList 0,0 ; on rattache la GTList à la fenêtre

Repeat
ev.l=Event
VWait

If ev=$40
  gh=GadgetHit
  If gh=0 ; Gadget 1 = Quitter
    Quit=1
  EndIf
  If gh>=1 ; Autre Gadget = Lancement d'un programme
    Execute_ "run "+Prog(gh-1)\Commande,0,0 ; on effectue la
                                commande associée. Ne pas oublier le Run
  EndIf
EndIf


Until Quit=1 ; on se casse ..
Free Window 0
Forbid_:End
```

Le régistre VBR

Pour 68010 ou supérieur

Aujourd'hui, une fois n'est pas coutume, nous allons moins nous intéresser au système qu'au coeur matériel de l'Amiga: le processeur, plus particulièrement le fameux registre VBR, ce qui devrait achever de convaincre les quelques irréductibles qu'il n'est pas bien de taper aveuglément aux adresses 0-$400.

Tout ce qui sera dit dans cet article ne concernera que les Amiga équipés d'un processeur 68010 ou supérieur. En effet, le simple 68000 ne dispose pas de VBR et sa table d'exception reste toujours à l'adresse 0.

Vous l'avez compris, il s'agit ici des exceptions du processeur.

Une telle exception est un événement "inattendu" qui dérange le processeur pendant l'exécution normale des instructions. Ce peut être une interruption, une instruction TRAP, une erreur du style adresse impaire ou autre.

Lorsqu'un tel événement se produit, sans entrer dans les détails, disons que le processeur empile son contexte (compteur de programme, registre d'état) et passe en mode superviseur. Il saute alors à l'adresse indiquée par le vecteur d'exception qui l'oriente vers la routine de traitement de l'interruption (sur l'Amiga, ce peut être le gourou). Une fois le traitement de l'exception terminé par l'instruction rte (Return from exception), le contexte est dépilé et le cours normal des opérations reprend.

Le sujet d'intérêt est ici le vecteur d'exception: ils sont tous regroupés (un par type d'exception) dans une table, nommée la table d'exception. Cette table se situe en mémoire à l'adresse pointée par le registre VBR (Vector Base Register) du processeur. Ce registre est toujours nul après un reset, mais il peut être modifié par la suite.

Revenons à l'Amiga. Le système ne touche absolument pas à ce vecteur, ce qui fait que la table d'exception se trouve à l'adresse 0, c'est-à-dire en CHIP RAM. C'est un inconvénient car le processeur doit partager l'accès à cette mémoire avec les circuits spécialisés qui font des accès DMA. L'idée est donc de mettre à profit ce registre pour déplacer la table en FAST RAM, là où le processeur règne en maître. L'avantage saute aux yeux: un gain de rapidité significatif (n'oubliez pas que le système se sert abondamment des exceptions, par exemple pour la commutation des tâches).

Le programme que je vous propose fait exactement cela: après avoir vérifié le type de processeur, il détermine le contenu du registre VBR pour voir s'il est déjà ou non en FAST RAM. Au passage, cela nécessite l'emploi de la fonction Supervisor() (sur laquelle je ne m'étendrai pas outre mesure), car on a besoin de MOVEC, qui est une instruction privilégiée, pour accéder au VBR. Puis 1Ko de mémoire FAST est alloué et la table d'exception y est recopiée. Enfin, le contenu du VBR est modifié pour signaler la nouvelle table.

Tout programme "propre" n'y verra que du feu. En revanche, certains jeux qui écrivent directement dans les adresses 0-$400 afin de placer leurs propres interruptions sans tenir compte du VBR en seront pour leurs frais, puisque la table ne sera plus à cet endroit. Au mieux, le jeu ne marchera pas, au pire le gourou viendra.

Pour l'assemblage du programme, HiSoft Devpac 3.50 est nécessaire. N'oubliez pas la directive MACHINE pour signaler la génération de code 68010 (MOVEC n'existe pas sur 68000).

```
    MACHINE MC68010
; MoveVBR.s 1.0
; déplace la table des exceptions en FAST RAM, grâce
; au registre VBR du 68010+.

    include HiSoft_Devpac:Macro/exec.i
    IMPORT  exec,exec
    IMPORT  exec,exec_lib
    IMPORT  exec,execbase
    IMPORT  dos,dos
    IMPORT  dos,dos_lib

Start   move.l  4.w,a6
    move.l  a6,_ExecBase
    OPENLIB DOS,37  ; ouverture de la dos.library
    move.l  d0,_DOSBase
    beq.s   NoDOS

    bsr.s   TestProc
    beq.s   NoVBR
    bsr.s   MoveVBR

NoVBR   move.l  _DOSBase(pc),a1
    CALL    CloseLibrary,_ExecBase(pc)
NoDOS   moveq   #0,d0
    rts

; La routine suivante teste si un 68010 ou supérieur est présent dans
; la machine, et si le VBR n'est pas déjà en Fast RAM. Si c'est le cas,
; on ne fait rien.
TestProc    ; (Z=1)Abort=TestProc()
    PUSH    d0-d1/a0-a1/a5-a6,TestProc
    move.l  _ExecBase(pc),a6
    btst    #AFB_68010,AttnFlags+1(a6)
    beq.s   .No010
    lea GetVBR(pc),a5
    CALL    Supervisor
    move.l  a1,OldVBR
    CALL    TypeOfMem
    and.l   #MEMF_FAST,d0
    bne.s   .AlreadyInFast
    moveq   #1,d0   ; met Z à 0: on peut y aller
.Ret    POP TestProc
    rts
.AlreadyInFast
    move.l  #AlreadyFast.Fmt,d1
    move.l  #OldVBR,d2
    CALL    VPrintf,_DOSBase(pc)
    moveq   #0,d0   ; met Z à 1: annuler
    bra.s   .Ret
.No010  move.l  #Need010.Msg,d1
    CALL    PutStr,_DOSBase(pc)
    moveq   #0,d0
    bra.s   .Ret

; Routine appelée par Supervisor(). Une telle routine doit être très
; courte car elle est exécutée en mode superviseur avec la pile superviseur.

GetVBR  ; (A1)VBR=GetVBR()
    movec   VBR,a1  ; cette instruction nécessite le mode superviseur
    rte

; La routine suivante alloue de la mémoire fast
; et y recopie tous les vecteurs d'exception. Le VBR est alors dirigé
; à cet endroit.

MoveVBR
    PUSH    d0-d1/a0-a1/a5-a6,MoveVBR
    move.l  #$400,d0    ; taille de la zone (1Ko)
    move.l  #MEMF_FAST!MEMF_PUBLIC,d1
    CALL    AllocMem
    move.l  d0,NewVBR
    beq.s   .NoFastMem
    CALL    Disable
    move.l  d0,a1   ; destination
    move.l  OldVBR(pc),a0   ; source
    move.l  #$400,d0
    CALL    CopyMemQuick
    move.l  NewVBR(pc),a0
    lea SetVBR(pc),a5
    CALL    Supervisor
    CALL    Enable
    move.l  #VBRMoved.Msg,d1
    move.l  #OldVBR,d2
    CALL    VPrintf,_DOSBase(pc)
.Ret    POP MoveVBR
    rts
.NoFastMem
    move.l  #NoFastMem.Msg,d1
    move.l  #OldVBR,d2
    CALL    VPrintf,_DOSBase(pc)
    bra.s   .Ret

SetVBR  movec   a0,VBR
    rte

_ExecBase   dc.l    0
_DOSBase    dc.l    0
OldVBR  dc.l    0
NewVBR  dc.l    0

    DOSNAME
AlreadyFast.Fmt
    dc.b    "The VBR is already in FAST RAM (address %08.lx).",10,0
Need010.Msg
    dc.b    "You need a 68010 or higher processor.",10,0
VBRMoved.Msg
    dc.b    "VBR successfully moved from %08.lx to %08.lx.",10,0
NoFastMem.Msg
    dc.b    "Could not allocate 1Kbyte of Fast RAM. VBR left in %08.lx.",10,0
```

MUI et Amiga E

MUI - suite : la notification

Comme promis le mois dernier, nous continuons notre saga MUI. Comme j'ai l'impression que les objets MUI sont relativement faciles à appréhender (Autodocs et autres articles d'AmigaNews), j'ai décidé de vous présenter la notification.

C'est une notion qui a déjà été abordée dans AmigaNews dans la série d'articles d'Eric Totel sur le C en 1995. La notification permet de relier un événement à un objet. L'interaction peut se réaliser entre plusieurs objets ou bien entre des objets et votre programme. J'en vois déjà un qui bâille, alors je m'en vais prendre un exemple.

Vous voulez programmer un logiciel de dessin et inclure un bouton pour effacer l'écran? Facile! Il vous suffit de faire une notification sur le bouton en question en précisant que l'action à effectuer est un appel à votre propre routine d'effacement.

Autre exemple, il est possible de faire des notifications entre objets, pour faire correspondre une entrée d'un gadget cyclique à un élément d'une listiew, par exemple. Cette liste étant infinie, je ne m'attarderai pas plus sur le sujet. Pour résumer, grâce à la notification, il est possible de modifier les attributs d'un autre objet ou d'interagir avec votre programme (appel de fonction, ou renvoi d'un identificateur à l'objet application).

En pratique

La notification s'effectue en appliquant une méthode sur l'objet origine de l'événement. Voilà comment ça se présente:

doMethod(Objet d'origine, [MUIM_Notify, Attribut responsable de l'événement,

Valeur_attribut, Objet_Destination, Nombre de Paramètres utilisés pour décrire l'action, Paramètre1, paramètre2, ...]).

Il faut ici noter que le nombre de paramètres est le nombre total, c'est à dire que l'action elle-même est considérée comme un paramètre. L'action est effectuée quand l'attribut atteint la valeur spécifiée, ou tout le temps si on fixe sa valeur à MUIV_EveryTime (pour tout changement de la valeur de l'attribut). Une autre constante intéressante à connaître est MUIV_TriggerValue qui permet de communiquer à l'objet-destination la position (ou valeur) de l'objet source. Voici un ou deux exemples classiques.

doMethod(mywindow, [MUI_Notify, MUIA_Window_CloseRequest, MUI_TRUE, mywindow, 3, MUIM_Set, MUIA_Window_Open, FALSE]). Quand on clique sur le gadget de fermeture de la fenêtre, celle-ci se ferme. Notez l'usage de MUI_TRUE qui, en E, n'a pas la même valeur que TRUE.

L'exemple suivant montre comment renvoyer une valeur (définie par vos soins) à votre programme quand un certain événement se produit.

doMethod(Objet_Source, [MUIM_Notify, Attribut, Valeur, app, 3, MUIM_Application_ReturnID, id_Constante]).

Il reste à introduire la gestion de l'événement dans la boucle d'attente de votre programme puis l'action à effectuer suivant la valeur retournée (voir programme). La dernière possibilité est l'appel direct d'une fonction qui s'effectue grâce à MUIM_CallHook mais qu'il serait trop long ici de détailler (cf. Autodocs). Je pense que l'on peut conclure en citant deux macros qui sont bien utiles, même si elles sortent un peu du cadre de la notification. Il s'agit de get() et set() qui permettent soit de trouver la valeur de tel attribut d'un objet, soit de fixer une valeur à un attribut.

get(objet,attribut,{variable})
set(objet,attribut,valeur)

Conclusion

Je pense que j'ai à peu près fait le tour du problème. Le mieux pour bien appréhender la notion de notification est d'examiner les exemples fournis avec le kit développeur de MUI avant d'expérimenter vous-même. Atchao.

```
/* Exemple de notifications */
OPT PREPROCESS

MODULE 'tools/domethod','libraries/mui','muimaster'
MODULE 'utility/tagitem','utility/hooks','intuition/classes'
MODULE 'intuition/classusr','libraries/gadtools'

ENUM ER_NON, ER_MUILIB, ER_APP     -> gestion des exceptions

DEF app, window, computerlist, processorlist, cycle_processor, radio_computer,
propa, propb

PROC main() HANDLE
DEF signal, running, result

computerlist:=['Amiga 500','Amiga 1200','Amiga 4000',NIL]
processorlist:=['68000','68020','68040',NIL]

IF (muimasterbase := OpenLibrary( MUIMASTER_NAME, MUIMASTER_VMIN))=NIL THEN
Raise(ER_MUILIB)

app := ApplicationObject,
  MUIA_Application_Title, 'EXEMPLE',
  MUIA_Application_Version, '$VER: EXEMPLE 1.0',
  MUIA_Application_Copyright, 'AmigaNews',
  MUIA_Application_Author, 'AmigaNews',
  MUIA_Application_Description, 'exemple d''application MUI',
  MUIA_Application_Base, 'REXX_EXEMPLE',

  SubWindow, window:= WindowObject,
    MUIA_Window_Title, 'Fenetre de test MUI',
    MUIA_Window_ID   , 'fenetre1',
    WindowContents, VGroup,
      Child, HGroup,
        Child, radio_computer := Radio('Ordinateur:',
                                       computerlist),
        Child, cycle_processor := KeyCycle(processorlist, "c"), End,
      Child, HGroup,
        Child, propa := PropObject,
          PropFrame, MUIA_Prop_Horiz, MUI_TRUE,
          MUIA_FixHeight, 8, MUIA_Prop_Entries, 100,
          MUIA_Prop_Visible, 5, End,
        Child, propb := PropObject,
          PropFrame, MUIA_Prop_Horiz, FALSE,
          MUIA_FixWidth, 2, MUIA_FixHeight, 50,
          MUIA_Prop_Entries, 100, MUIA_Prop_Visible, 5, End,
      End,
    End,            -> Vgroup
  End,              -> Window
End                 ->App

IF app=NIL THEN Raise(ER_APP)

-> methode de notification sur les boutons radio
  doMethod(radio_computer, [MUIM_Notify, MUIA_Radio_Active,
MUIV_EveryTime, cycle_processor, 3, MUIM_Set, MUIA_Cycle_Active,
MUIV_TriggerValue])

-> methode de notification sur le bouton cycle
  doMethod(cycle_processor, [MUIM_Notify, MUIA_Cycle_Active,
MUIV_EveryTime, radio_computer, 3, MUIM_Set, MUIA_Radio_Active,
MUIV_TriggerValue])

-> methode de notification pour les gadgets proportionnels
  doMethod(propa, [MUIM_Notify, MUIA_Prop_First, MUIV_EveryTime, propb, 3,
MUIM_Set, MUIA_Prop_First, MUIV_TriggerValue])
  doMethod(propb, [MUIM_Notify, MUIA_Prop_First, MUIV_EveryTime, propa, 3,
MUIM_Set, MUIA_Prop_First, MUIV_TriggerValue])

-> Fermeture de la fenêtre = fin de l'application
    doMethod(window, [MUIM_Notify, MUIA_Window_CloseRequest, MUI_TRUE,
app, 2, MUIM_Application_ReturnID, MUIV_Application_ReturnID_Quit])

-> On ouvre la fenêtre principale et tout se fait tout seul
  set(window,MUIA_Window_Open,MUI_TRUE)

/* Boucle d'attente  */
    running := TRUE

    WHILE running
      result := doMethod(app, [MUIM_Application_Input, {signal} ])
    SELECT result
      CASE MUIV_Application_ReturnID_Quit
      running := FALSE
    ENDSELECT

    IF signal THEN Wait(signal)
    ENDWHILE

-> on ferme tout
EXCEPT DO
    IF app THEN Mui_DisposeObject(app)
    IF muimasterbase THEN CloseLibrary(muimasterbase)

    SELECT exception
      CASE ER_MUILIB
        WriteF('Failed to open \s. \n',MUIMASTER_NAME)
        CleanUp(20)
    CASE ER_APP
      WriteF('Failed to create application.\n')
      CleanUp(20)
    ENDSELECT
ENDPROC 0
```

La gestion de ressources par "moniteur"

Le partage d'une fonction non ré-entrante

Après l'article d'introduction à Exec (noyau exécutif du système d'exploitation de l'Amiga), nous allons aborder des notions de gestion de ressources.

D'une part, nous réutilisons la classe Exception que nous avons définie avec le langage C++ et qui regroupe les fonctions de gestion du signal d'exception. D'autre part, nous allons résoudre le partage d'une fonction de la bibliothèque C, que l'on considérera comme non ré-entrante : printf(). Nous allons essayer de la partager entre le programme principal : la fonction main() et la fonction routine() de la classe Exception.

Nous verrons les techniques de gestion de ressources : par masquage d'interruption, de moniteur, d'exclusion mutuelle et nous conclurons par le modèle client-serveur. Nous donnons, en plus, un exemple de conception logicielle orientée par les objets avec le langage C++.

UNE ETUDE

Avantage et inconvénient du signal d'exception

L'avantage évident du signal d'exception tel que nous l'exploitons est d'avoir un mécanisme d'interruption locale à la tâche : le cours normal du programme est interrompu, les registres de travail sauvegardés et la routine de la classe Exception s'exécutent en mode utilisateur et pile du programme. Nous sommes donc dans un contexte d'interruption mais locale à la tâche : la commutation de tâches (le multi-tâche) est autorisée. Le programme a pu être interrompu alors qu'il exécutait une fonction système ou autre. Nous ne devons pas réutiliser cette fonction dans la routine à moins qu'elle ne soit ré-entrante. Et pour cela, nous avons explicité la section qui n'est pas critique : nous avons encadré la boucle de la classe Controleur, par la paire active()/desactive() afin de n'autoriser le signal d'exception que dans cette partie du programme.

Dans l'exemple de l'article d'introduction à Exec, nous fixons juste un booléen nommé "fin". Par conséquent, remarquez l'utilisation du mot clé volatile qui permet en principe de stipuler que la variable ne sera pas dans un registre. Nous verrons plus tard le pourquoi.

Comme nous pouvons redéfinir la fonction virtuelle routine() dans la classe Controleur, héritière de la classe Exception : Que se passe-t-il si nous voulons en plus faire un affichage à partir de cette routine, sur la console avec la fonction printf() ?

Le Gourou ?

Définition: En Inde, chef religieux d'un village.

Pratiquement, si on utilise la fonction printf() à la fois dans le main() et dans la routine() on obtient la méditation du gourou (voir définition ci-dessus).

On pourrait tout de suite se dire qu'il est impossible que deux processus puissent faire des affichages simultanément à l'écran et donc, se partager la console.

Ceci est faux (voir exercice ci-dessous). Il montre deux processus AmigaDOS, c'est à dire deux tâches avec leurs ports de communication. L'un et l'autre ont ouvert le périphérique logiciel console ou "console.device" et dialoguent par requêtes (passage de messages) avec celui-ci. Nous venons de donner une solution générale au problème de gestion de ressource. Toutefois, comme elle est construite à partir des connaissances des mécanismes de communication d'Exec, nous allons "l'oublier" et essayer de résoudre le problème autrement.

Exercice: lancez dans le même shell, les deux commandes suivantes (le même shell, c'est par analogie aux affichages du programme que l'on souhaite réaliser)

run list : all lformat

"<Esc>[7;39;39>0m%s%s<Esc>[0;39;39>0m" Ctrl-J

list : all lformat "%s%s"

On voit apparaître un mélange fait de textes en mode vidéo inversé et normal, respectivement de la première et la seconde commande "list".

Pour arrêter l'exécution, ouvrir un autre shell et taper la commande "status". Vous aurez la liste des processus et pour chacun, le nom de la commande lancée et un numéro. Tapez alors "break numéro C", où numéro est celui de la ligne où le nom de la commande "list" apparaît.

Quelques explications sur les séquences de contrôle d'une console ANSI

Les significations des champs sont

<CSI>style;couleur_caractère;couleur_cellule>couleur_fondm

Le <ControlSequenceIntroducer> est de 2 caractères : <Esc>[pour 0x1B et 0x5B en valeurs hexadécimales, c'est le cas ici. Plus rapide à transmettre, le <CSI> peut être d'un caractère 0x9B.

Les plus connues de ces séquences de contrôle ont un caractère. Par exemple, en fin d'une chaine "C" comme paramètre d'un printf(), on utilise souvent le LINEFEED (\n), CARRIAGE RETURN (\r), HORIZONTAL TAB (\t). D'autres séquences pour contrôler une console au standard ANSI sont introduites par le <CSI> (voir RKM à console.device ou IFF Specification FTXT).

La séquence pour rétablir les valeurs par défaut, utilisée après "%s%s" dans la première commande "list", est introduite par <Esc>[: <Esc>[0;39;39>0m

Mais pour "réinitialiser" la console, ce n'est pas un <CSI>, la séquence est juste introduite par <Esc> : <Esc>c

Le RKM nous explique qu'une sortie texte à l'écran utilise la ressource système "blitter". Clairement, c'est un problème d'interblocage, d'après lui. Nous ne nous attarderons pas sur le terme de ressource "blitter" puisque cela pourrait faire le sujet d'un article entier. Juste que le "BLock Image Transfert"ER ou "Bitmap Lump Image Transfert"ER est vu par la "graphics.library" comme une ressource et que la bibliothèque graphique propose de le gérer soit par exclusion mutuelle soit par des files d'attente (FIFO).

Alors, sachant qu'il ne faut pas utiliser deux fois la même fonction, nous nous proposons d'utiliser la fonction printf() uniquement dans la routine. Même comme cela, nous n'avons pas un programme qui fonctionne correctement. Nous pensons que la fonction printf() provoque un appel à la fonction système Wait() (et/ou SetSignal()?) et que nous utilisons aussi cette fonction système dans le main(). Wait() est-elle ré-entrante ? Vis à vis des autres tâches, oui, puisque c'est une fonction d'Exec : système muti-tâche. On peut alors supposer que la fonction Wait() modifie une ou des variables du descripteur de tâche qui ne sont plus locales à la tâche mais partagées ou globales au regard des deux appels de Wait() ; par le Wait() du printf() dans la routine(), et par le Wait() dans le main(). Par conséquent, c'est l'utilisation, que nous en faisons, qui ne rend plus ré-entrante la fonction système Wait().

Nous considérerons, dans la suite de cet article, que la fonction printf() n'est pas ré-entrante.

Qu'est-ce qu'une fonction réentrante ?

Nous devrions utiliser les mots "code ou programme réentrant", puisque si l'on pense à réutiliser du code, une fonction sera par définition, ré-entrante. L'idée vient des sous-routines qui doivent permettre au programmeur de réutiliser du code.

Plaçons nous d'abord dans un système mono-tâche. Une fonction peut être vue par ses entrées et ses sorties mais aussi par les "données" qu'elle modifie. Or, on comprend qu'avec un langage machine ou assembleur, on soit obligé de faire attention à ne pas écraser certains registres de travail, qui pourraient constituer une partie du niveau extérieur à l'appel de la sous-routine (ou fonction). Lorsqu'on utilise un langage structuré, le

compilateur devra se charger de sauvegarder ces registres et donc de préserver l'environnement avant l'appel de la fonction, et de restaurer celui-là après. On peut donc dire que toute fonction écrite avec un compilateur est ré-entrante une fois, plusieurs fois mais dans un système mono-tâche.

Plaçons nous maintenant dans un système multi-tâche. Etant donné que nous n'empêchons pas notre fonction d'accéder et de modifier des variables globales (cf. les "données" qu'elle modifie), il se peut que notre code soit interrompu (les registres de travail sont, tout de même, sauvegardés par le commutateur) et qu'un autre appel à notre fonction ait lieu, celle-ci peut écraser ces variables, dites alors globales, et la fonction n'est plus réentrante. Pour palier à ce problème, nous pouvons définir des fonctions auxquelles "on ajoute" un ou plusieurs paramètres supplémentaires qui seront des variables locales, non plus globales. Cela signifie qu'il faudra réserver un environnement et cantonner la fonction dans celui-ci. Avec un langage structuré, on peut préalablement à l'appel de la fonction, réserver et passer comme paramètre l'adresse de cet espace mémoire (tas ou pile) contenant la ou les variables (c'est toutes les structures à allouer puis à passer comme paramètres aux fonctions des bibliothèques de l'Amiga).

Avec un système ou langage fonctionnel, nous sommes "contraints", par le style de programmation, à utiliser plutôt des variables locales. Alors, on dira que si on définit une fonction avec un langage ou système de la programmation fonctionnelle, utilisé comme tel, elle est ré-entrante y compris dans un système multi-tâche.

Attention, nous avons la possibilité qu'un langage puisse permettre à une fonction de s'appeler elle-même. Ceci est à différencier de la notion de ré-entrance même si on peut dire que cette fonction est "ré-entrante", elle l'est de son propre point de vue et pas de l'extérieur: elle s'appelle elle-même. Ainsi, comme nous venons de le voir, la fonction sera ré-entrante dans un système mono-tâche, mais cela n'implique pas qu'elle le soit dans un système multi-tâche.

Enfin, n'oublions pas que nous avions défini des "sous-routines", pas uniquement pour réduire la taille du code mais surtout pour réutiliser du code (cf. début du paragraphe).

Attention, nous avons parlé du codage uniquement, pas de spécifications (invariants, pré/post-conditions) et encore moins d'analyse (fonctionnelle, objet, événementielle).

Conclusion de l'étude

Nous pouvons dire que nous avons deux fonctions, représentées par main() et Exception::routine() qui font appel à une même fonction printf() que l'on a considérée comme non-réentrante.

En particulier, remarquons que la routine ne peut être interrompue ; elle fait partie de la même tâche, du même descripteur de tâche. De plus, un autre signal d'exception ne peut pas non plus l'interrompre, ceci, grâce à la conception du signal d'exception d'Exec

---

UNE CONCEPTION

Partie commune aux solutions des programmes exa.cp, exb.cp et exbb.cp

Rappel : le passage des paramètres en C se fait par la pile.

```
asmEx2.a :  cc asmEx2.a
XREF  _LinkerDB; @ du segment de donnée SAS/Lattice C
XREF  __Exception2_routineVerif
XDEF    _chgLed
XDEF    _asmRoutine

CSECT asmExcp
_asmRoutine: ; A1 = adresse de l'instance de classe (this)
move.l  D0,-(SP)
lea     _LinkerDB,A4   ; @ du segment de donnée (sécuri
                                                même ctxt)
move.l  D0,-(SP)   ; masque
move.l  A1,-(SP)   ; paramètre implicite (this)
jsr        __Exception2_routineVerif
addq.l  #8,SP

move.l  (SP)+,D0   ; continuer avec la prochaine exception
rts
END
```

Rappelons nous que la classe exception a défini externe asmRoutine() et chgLed().

Ce qui change dans le code ci-dessus c'est Exception_routineVerif() en Exception2_routineVerif(). Maintenant, nous allons réutiliser la classe Exception en la plaçant dans un fichier d'inclusion. Nous nous apercevons d'un défaut, qui empêche la réutilisabilité : la variable "n", précédemment dans une section privée.

```
exception.h : rien
#ifndef   EXCEPTION_H
#define   EXCEPTION_H

// Ces signaux sont réservés par le système mais attachés
                                        aux touches CTRL_X
// A améliorer : réservation des signaux (15-31?) par AllocSi-
gnal()/FreeSignal().
// CTRL_C et CTRL_D sont utilisés: break prog. "C" et break
                                        d'un script Amiga
#define SIGBREAKB_CTRL_E  14  // numéro du signal
#define SIGBREAKF_CTRL_E  (1<<SIGBREAKB_CTRL_E)//
                                        masque construit
#define SIGBREAKB_CTRL_C  12  // numéro du signal
#define SIGBREAKF_CTRL_C  (1<<SIGBREAKB_CTRL_C)

#include <exec/tasks.h>

extern    void chgLed();
extern    void asmRoutine();

class Exception {     // gère un seul signal d'exception
  APTR  RE, DE;
protected:
  BYTE  n;  // devenu protégé
void      routineVerif(unsigned long masque); //  appel  une
virtuelle
public:
  Exception(BYTE numero): n(numero) {
        if (n > 31) { printf("Exception(0..31)\n"); exit(-1); }
        struct Task * T= (struct Task *)FindTask(0);
        RE= T->tc_ExceptCode; DE= T->tc_ExceptData;
        T->tc_ExceptCode= (APTR)&asmRoutine; T-
                                        >tc_ExceptData= this;
  }
  void active() { SetExcept(1<<n, 1<<n); }
  void desactive() { SetExcept(0, 1<<n); }
  virtual void routine() { chgLed(); }
  ~Exception() {
        desactive();
        struct Task * T= (struct Task *)FindTask(0);
        T->tc_ExceptCode= RE;
        T->tc_ExceptData= DE;
  }
};
void      Exception::routineVerif(unsigned long m) { if (m &
                                        1<<n) routine(); }
```

```
#endif

Voici maintenant la classe Exception2 qui traite deux si
                                        gnaux d'exception

exception2.h : #include "exception2.h"
// nécessite asmEx2.a (édition de liens avec asmEx2.o)
#ifndef   EXCEPTION2_H
#define   EXCEPTION2_H

#include "exception.h"

// "gère" deux signaux d'exception (n1, n2) qui appellent
                                        routine(), routine2()
class Exception2: public Exception {
protected:
  BYTE  n2;
  void    routineVerif(unsigned long masque);
public:
  Exception2(BYTE numero1, BYTE numero2): (nu
                                        mero1), n2(numero2) {
          if (n2 > 31) { printf("Exception(0..31)\n"); exit(-1);
}
  }
  void    active() { SetExcept(1<<n | 1<<n2, 1<<n | 1<<n2); }
  void    desactive() { SetExcept(0, 1<<n | 1<<n2); }
  virtual void routine2() { chgLed(); }
  ~Exception2() { desactive(); } // appel inverse des
                                        constructeurs
};
void      Exception2::routineVerif(unsigned long m) {
if (m & 1<<n) routine();
if (m & 1<<n2) routine2();
}
#endif
```

Nous devons absolument notifier à l'utilisateur qu'il ne peut pas utiliser les deux classes en même temps. Soit il utilisera exception.h et asmEx.a (voir asmEx2.a), soit il utilisera exception2.h et asmEx2.a. En effet, l'éditeur de liens lui signalera un doublon de asmRoutine() et il ne saura pas si c'est Exception_routineVerif() ou Exception2_routineVerif() qui est appelée lors d'une exception. Voir le XREF du code assembleur.

Attention, pour réduire le texte, nous avons défini la fin de chacun des programmes dans deux fichiers d'inclusion supplémentaires. Ils utilisent la classe Moniteur qui ne sera définie que dans chacun des programmes. Parties communes :

```
ex.h :    #include "ex.h"
#ifndef   EX_H
#define   EX_H

#ifdef   LATTICE // voir Erratum
int CXBRK(void) { return(0); }
int chkabort(void) { return(0); }
#endif

class CtrlMon: public Moniteur {
  int   fin;// volatile
  void    routine() { fin= 1; }
public:
  CtrlMon(char *te): (te, SIGBREAKB_CTRL_C), fin(0) {}
  void  boucle();
  virtual void calcul() {}
};
void CtrlMon::boucle() { active(); for(; !fin; ) calcul(); desac
                                        tive();}
class CptMon: public CtrlMon {
  long  val;
  char    chn[40];
public:
  CptMon(char *te): (te), val(0) {}
  void calcul() { afficheValeur(val); val++; }
};
#endif

ex.cp :   #include "ex.cp"
void main() {
  printf("Ctrl_C pour arrêter la boucle\n \
          \rCtrl_E pour déclencher une exception\n \
          \rAppuyez sur la touche 'return'");
  char c;
  Read(Input(), &c, 1); // ou getc(), pour éviter d'avoir à in
                                        clure "stdio.h"

  CptMon    cpt("    ** exception\n");
  cpt.boucle();
}
```

Erratum : ici nous utilisons non plus Ctrl_E pour arrêter la boucle mais Ctrl_C. L'implantation de la fonction printf() pour ce compilateur gère aussi le Ctrl_C pour permettre d'arrêter le programme lorsqu'il fait un affichage, disons que la fonction printf() teste avant d'afficher, le Ctrl_C par SetSignal(). Ainsi, le programme fait un "goto" et appelle la fonction exit() ; sans exécuter ce qui suit le printf(). L'appel automatique au destructeur de la classe Exception(2) n'est pas fait. Il aurait fallu pour cela l'enregistrer comme fonction à appeler avant de quitter par exit(), avec la fonction atexit() de la biliothèque C. Nous n'avons pas choisi cette solution et nous désactivons plutôt la gestion du Ctrl_C de ce compilateur et rappelons que cela n'avait pas été fait pour sécuriser le programme d'exemple de l'article d'Introduction à Exec. Si l'utilisateur tapait Ctrl_C avant d'arrêter la boucle par Ctrl_E, l'ancien vecteur d'exception n'était pas réinstallé et cela pouvait à terme provoquer un gourou.

Nous vous laissons avec une solution qui ne fonctionne pas, mais en vous disant qu'il faut entourer le printf() de afficheValeur() appelée par la fonction main(), par active()/desactive().

```
ex0.cp : cc -dLATTICE -iinclude:/compiler_headers -
                                        L+asmEx2.o ex0.cp
#include "exception2.h"

class Moniteur: public Exception2 {
  char  *txtEx;  // message pour l'exception
public:
  Moniteur(char *te, BYTE num= SIGBREAKB_CTRL_E): //
                                        par défaut le même signal
          (num, SIGBREAKB_CTRL_E), txtEx(te) {}
  void  afficheExcp() { printf("%s", txtEx); }
  void  afficheValeur(long v) {
          printf("%04d\n", v);
  }
protected:
  void  routine2() { afficheExcp(); }
};

#include "ex.h"
#include "ex.cp"
```

Suite le mois prochain

BRICE FROMENTIN EXAMINE LE LANGAGE REBOL

REBOL, difficile gestation

LAVA n'est pas JAVA mais REBOL

Anciennement appelé Lava et après une longue discussion sur le nom, Carl Sassenrath, auteur de ce nouveau langage, a rebaptisé sa création afin de mettre un terme à la confusion possible avec Java. Après avoir résumé sa motivation à créer ce langage de programmation (Cf News du n°99), M. Sassenrath commence à nous détailler les rouages de son bébé.

Brice Fromentin

Carl Sassenrath

REBOL, pourquoi faire?

Profitant de sa documentation, M. Sassenrath nous rappelle les champs d'actions de REBOL :

- Scripts Shell, connu de nous tous ...
- Petites Applications, comme les gestionnaires de fichiers, présentation multimédia ...
- Configuration & Démarrage Système
- Mini Bases de données
- Préférences
- IPC & Messages
- Communication Réseau
- Interfaces de commandes personnalisées
- GUI
- Couper, Copier et Coller

Ainsi que les objectifs choisis par Carl Sassenrath pour REBOL :

- Productif
- Conséquent
- Compact
- Puissant
- Portable
- Ouvert
- Rapide

Inutile de trop détailler, voyons plutôt les solutions offertes.

Une multitude de type de données.

Le plus choquant dans REBOL est le nombre de type de données qu'il gère. On trouve les types standards comme les 'integer', 'decimal' et 'string' mais aussi des plus exotiques comme les 'pair', 'quad', time, date, money, word, email, file, URL, block. Ce qui est important dans ces types, c'est qu'ils semblent tous indépendants de la machine sur laquelle REBOL sera hébergé, mais le type file va poser un problème. En effet, un type File est écrit '%System:Prefs/date' par exemple, donc du coup, soit REBOL possède un système interne pour gérer les chemins et sur les systèmes Microsoft, on perdra alors le naturel auquel l'utilisateur est habitué sur son OS, ou pire... Les programmes ne seront pas portables dès qu'il s'agira d'accéder aux fichiers de façon complexe, ie, comme l'exemple cité. Pour expliquer le concept de simplicité de REBOL, M. Sassenrath explique que l'exécution du programme n'est qu'une suite d'évaluation de nouvelles valeurs. S'il est vrai qu'expliquer comme cela, tout paraît simple, n'oublions pas aussi et surtout que la majorité des langages que nous connaissons peuvent s'exprimer ainsi dans leur grammaire. Rien à redire par contre sur la variété des types de données et leur expressivité qui est simple à souhait. Notons quand même que les décimaux supportent le point ou la virgule, ce qui augmente le naturel pour nous par exemple ... Précisons tout de même que les 'word' sont des représentants de valeur en quelque sorte, des noms de variables... et que la notion de 'block' qui reste au demeurant très simple permet une gestion avancée de données complexes. En effet, le block est considéré comme étant soit exécutable ou contenant des données. Ces dernières seront liées dans leur ordre d'apparition. Bien que REBOL s'en cache, derrière toutes les belles phrases descriptives, on voit se profiler des listes chaînées probablement indexées. Dissimuler aussi habilement ces mécanismes qui peuvent se révéler complexes à assimiler pour le débutant est une bonne chose. Cependant, n'oublions pas que le programmeur en herbe va vite grandir et que s'il échappe à ces concepts au départ, il se pourrait que cela soit à ses dépends. Cette remarquable façon de faire accéder aux 'block' de données est d'une simplicité extrême ce qui permettra facilement d'organiser les informations que vont traiter les futurs programmes REBOL ...

Et si on voyait un exemple

```
numbers: [ 1 12 123 1234 12345 ]

until     [
  print first numbers
  numbers: next numbers
  (first numbers) > 2000
  ]
```

Que fait ce programme? Il affiche le nombre du block 'numbers' actuel jusqu'à ce que le suivant soit supérieur à 2000. Il est vrai que ce programme est très expressif, à un détail cependant ... La construction 'first numbers' est-elle réellement naturelle? Effectivement, dans ce cas précis, on se déplace à travers le block avec la ligne 'numbers: next numbers' mais est-il pour autant justifié que l'on désigne par 'first' le premier élément à partir de la position courante dans le block ... Enfin, on en arrive vraiment au vrai problème que REBOL soulève: peut-on tout simplifier afin que le programmeur, ici, perde complètement de vue ou ne voit jamais certains fondements importants qui ont mis des années à aboutir? D'ailleurs, à ce niveau, la répartie de M. Sassenrath est sans équivoque, REBOL est simple pour résoudre des problèmes simples. Ainsi, REBOL ne répondra certainement pas à l'attente des programmeurs 'experts' qui sont figés dans leur méthode de travail. On peut aussi se demander pourquoi créer un langage de programmation comme REBOL alors que l'excellent 'Click&Create' a les mêmes objectifs, sans pour autant taper des listings...

Et l'avenir dans tout ça?

Simplifier les complexes mécanismes de la programmation est une noble intention. Avec ce que REBOL nous laisse entrevoir, il est certainement sur la bonne voie ... Les problèmes que j'ai soulevés volontairement sont pour montrer que la notion d'expressivité est d'une grande subjectivité et qu'il ne faut pas penser que REBOL sera la solution idéale pour la meilleure raison du monde: la subjectivité. Ne soyons pas si pessimistes car pour tout langage il faut en apprendre les règles et REBOL n'y échappe pas évidemment, mais cela ne va certainement pas en faire un monstre de complexité pour autant. A mon sens, REBOL, comme le préconise M.Sassenrath, serait le complément idéal d'un OS car ne nous leurrons pas, la concurrence est très rude pour ce qui est des solutions orientées vers l'utilisateur ou 'comment faire des zolies programmes le plus simplement du monde'. En effet, REBOL devra se doter d'un véritable environnement de développement qui pourrait même supprimer la notion de 'taper le programme' grâce à une approche différente comme Click&Create ou grace à des 'Wizard' comme dans le Storm C. Imaginez, par exemple, un OS qui grâce à REBOL nous offrirait des services 'portables' ce qui permettrait de résoudre une multitude de problèmes dans la standardisation des protocoles utilisés dans l'établissement de certaines solutions. Il est clair que plus REBOL avance, plus on s'aperçoit que derrière sa candeur se cache une solution à beaucoup de problèmes, voire, dans sa version réseau, il pourra simplifier la maintenance de mécanisme complexe ...

velles variables d'environnement permettent de personnaliser davantage les fonctionnalités d'Opus, et le visionneur de texte a été réécrit pour un accès plus rapide et un meilleur défilement de l'écran.

Les utilisateurs enregistrés recevront par courrier une offre spéciale de mise à jour début Juin.

Access: un Amiga dans une baie 5.25"

Une société britannique, Index Information, a développé un Amiga sur une carte de la largeur d'une baie de lecteur de disquettes 5.25", pour utilisation en éducation ou multimédia.

Baptisé Access, c'est un ordinateur faible coût, incorporant une plateforme multimédia basée sur le système Amiga, aussi bien au niveau du hardware que de l'OS. En plus des spécifications standards de l'Amiga, l'Access aura des connecteurs pour des extensions, un lecteur de CDROM et un lecteur de disquettes. Un prototype complet est en cours de test en laboratoire et la fabrication devrait débuter dans un mois. Une unité devrait être visible au World of Amiga show à Londres.

Le lecteur de disquettes est monté directement sur la carte mère, le tout pouvant s'insérer dans une baie 5"1/4 de n'importe quel tour ou desktop PC.

Cette plate-forme est d'abord destinée à l'éducation interactive (CDROM et ETHERNET) aux consultations par le public (musée, attractions, etc...), avec accès grâce à un modem, et un disque dur intégré. L'integration totale dans un PC est possible en utilisant le système Siamese.

Pour l'instant, 7000 unités en préversion sont utilisées en Europe et en Amérique latine. Les systèmes tounent 12 heures par jour, 7 jours par semaine, pour un total d'environ 40 millions d'heures de travail constant sans le moindre problème. Le prix actuel avoisinerait les 500 dollars US (environ 2700F). Index Information donne une vitesse supérieure à un A1200 de 230% environ.

Comment Index a t-elle réussi à réduire les coûts hardware de l'Access?

C'est Mick Tinker, directeur commercial qui répond: «L'industrie du PC ne peut fournir une plate-forme multimédia que s'il y a un processeur très rapide et une très grande quantité de mémoire, en d'autres termes, la force brutale et chère. Notre plate-forme offre un mutitâche préemptif dans seulement 2 Mo de RAM et l'accélération graphique est entièrement basée sur les fréquences vidéo. Ceci permet d'utiliser le système PAL et NTSC sans modification matérielle. De plus, la conception du bus DMA et des interruptions permet un transfert très rapide avec un processeur de faible coût.»

Caractéristiques techniques

Voici quelques spécifications techniques de la machine:

- carte mère de petite taille(144 x 290mm)
- processeur Motorola 68EC020 à 14 Mhz
- 2 Mo de RAM chip et 2 Mb de RAM fast.
- port IDE pour disque dur et une interface pour CDROM
- driver de CDROM installé dans une flash ROM (pouvant être mise à jour par disquette)
- lecteur de disquettes type DF0:
- 1 bus d'extension pour slot ISA 8 bits (drivers pour modem et carte ethernet inclus dans le boot)
- échantillonneur de son intégré avec micro
- connecteur d'entrée pour CD audio
- connecteur 15 broches RGB
- port parallèle 25 broches
- port souris 9 broches
- port clavier mini-din (ps2)
- port série 9 broches
- sortie signal vidéo composite avec son (pour branchement sur un téléviseur)
- sortie son stéréo sur jack 3.5mm avec contrôle du volume en face avant
- alimentation PC standard

InsideOut, un nouvel RISC Amiga

Mais Index Information n'a pas l'intention de s'arrêter là car un autre projet est en court. Son nom est InsideOut.

Il a pour but de founir une nouvelle gamme d'Amiga avec des performances exceptionnelles dans tous les domaines à bas prix et aux multiples possibilités d'extension. Le hardware de ce produit est terminé et Index travaille en ce moment sur le software dont il prévoit la fin dans deux ou trois mois.

Voici quelques spécifications techniques:

- compatible avec toutes les applications du Workbench
- processeur RISC
- carte vidéo accélérée 64/128 bits avec option 3D
- affichage max de 1280x1028 en 16 millions de couleurs
- bus PCI
- drivers en ROM supportant la plupart des cartes PCI
- support réseau pour TCP/IP, NetBIOS, etc.

Pour plus de renseignements, vous pouvez les appeler au 44-(0)1256-703426 ou par mail à l'adresse:

index@cix.co.uk ou aller voir leur site WEB

www.cix.co.uk/~index/welcome.htm

Le faux Power Amiga

Encore une annonce d'un nouvel Amiga! Le "Power Amiga" de Direct Software en Grande Bretagne n'est autre qu'une carte mère de 1200 avec extension Zorro II, carte '060, et une carte Picasso IV, le tout en boîtier tower.

Ce genre d'annonce ne fait qu'aggraver la confusion qui commence à s'instaurer autour des différentes configurations de la machine.

Le «Power Amiga» a été annoncé avec des pubs pleine page dans la presse Amiga britannique, par son «inventeur», Direct Software, un revendeur du Nottinghamshire qui est également éditeur de jeux sur Amiga. Son prix avec moniteur, CD-ROM, disque dur de 1Go et 22Mo RAM est de £1500 (environ 14000F).

En bref - En bref

- **Pioneer** sortira en juin, un lecteur de CD 24x avec taux de transfert variable entre 1800 et 3600Ko/s. Prix: environ 900FHT en SCSI ou E-IDE.
- **Jaz:** Suite à un defaut de fabrication, Iomega remplacera des cartouches Jaz fabriquées entre le 13 mars et le 20 avril, dont le code placé sous la date se termine par MS.
- **Qualité photo:** Epson annonce une nouvelle imprimante, la Stylus Photo, qui donne des sorties 720x720 approchant la qualité photo et qui sont résistantes à l'eau et à la lumière. Prix 3500FHT. Coût d'impression d'une page A4: environ 9F.

Haage&Partner prépare son Java

Dans un communiqué de presse, l'éditeur allemand Haage&Partner donne des informations sur **Merapi**, le troisième projet de portage de Java pour l'Amiga (avec **MOca** de Finale-Development et **Kaffe** d'ADE):

"Java est en train de gagner de plus en plus de popularité et l'industrie informatique se met à espérer un futur où les logiciels seront plus 'ouverts' et décentralisés que ce qu'ils nous ont montré ces dernières années. Les utilisateurs d'Amiga demandent de plus en plus à participer à ce futur, qui ne peut se faire qu'avec la réalisation d'une très bonne Machine Virtuelle Java (JVM ou Java Virtual Machine) pour l'Amiga.

"Pour répondre à cette demande, Haage&Partner développent une Machine Virtuelle Java, nommée MERAPI. De notre point de vue, la technologie Java a des atouts très importants, surtout pour les Amigaistes:

- cela va amener des nouvelles applications. Des dizaines et des dizaines de sociétés travaillant pour le marché du PC ont déjà promis de fournir des applications qui pourront tourner sur toutes les machines utilisant Java, terminant définitivement le problème d'incompatibilité entre plateformes. Leurs nouveaux produits apporteront de la valeur à l'Amiga en même temps qu'aux autres plateformes courantes.
- le problème du manque de logiciels disparaissant, la convivialité de l'Amiga et sa facilité de mise en oeuvre redeviendront une raison de le choisir ou de le garder par rapport à Windows ou MacOS.
- la similarité du design ainsi que la flexibilité de Java et de l'AmigaOS ont un grand potentiel de synergie. Une bonne implémentation de JVM pourrait montrer que Java et le système d'exploitation de l'Amiga étaient fait l'un pour l'autre depuis le début.
- Java complémente bien le système de l'Amiga. La protection mémoire et le 'resource tracking', par exemple, sont parties intégrantes de l'environnement Java. Ceci est une duplication du travail sur les systèmes d'exploitation ayant déjà ces fonctionnalités, mais sur l'Amiga, elle comble les manques que certains utilisateurs trouvent dans l'AmigaOS.

Le projet Merapi se concentre pour amener ces avantages aux utilisateurs d'Amiga. A part le but évident d'avoir une compatibilité totale et une exécution rapide des codes Java (ce que toute JVM essaie d'atteindre), Merapi a quelques buts en plus:

- une très grande qualité pour que les utilisateurs et les développeurs aient la meilleure stabilité, sécurité et longévité.
- utiliser le plus possible ce qu'offre l'AmigaOS. Plutôt que d'essayer de porter un code UNIX ou d'imiter les produits PC existant, Merapi est développé pour l'Amiga dès le départ pour vous offrir la meilleure implémentation.
- la possibilité pour les logiciels non-Java, mais aussi aux utilisateurs, d'utiliser le maximum des possibilités de Java. Certains sous-ensembles de Java seront utilisables par des logiciels extérieurs à travers une interface universelle, évitant que Java ne soit limité à une fenêtre dans un browser WEB.

Le projet MERAPI est réalisé par Jeroen Vermeulen en coopération avec l'équipe de STORM. MERAPI sera intégré dans des browsers WEB comme Voyager NG, mais sera aussi un interpréteur indépendant avec un compilateur à la volée (en anglais JIT, Just In Time) pour permettre d'utiliser des applications JAVA comme la suite 'Corel Office'.

MERAPI sera aussi intégré au système de développement STORM pour permettre aux programmeurs d'écrire des applications JAVA sur l'Amiga. Un portage pour pOS et PowerUP sera aussi fait.

Le projet MERAPI est en cours de réalisation. Il a démarré à la fin de 1996 et devrait être disponible vers Juillet/Août 97. Des informations plus précises (prix, ...) seront données vers les mois de Juin/Juillet.

COURRIER

A News

Port et PS

Bonjour,

Je suis actuellement en train de réfléchir à l'achat de composants pour mon Amiga en parcourant les pages de votre magazine et je dois constater deux choses.

Premier pont: certains fournisseurs pourraient faire un petit effort pour présenter leurs produits. On se demande s'ils vous envoient leurs pages par fax ou une mauvaise photocopie. En tout cas, il est difficile de lire leurs lignes...

Second point et le plus important : les frais de port. Je trouve honteusement exagérés les frais de port dépassant 50F et pourtant ce n'est pas rare de voir dans les pages des annonceurs des frais de port de 50F, 80F, et même 120F. Exemple : "DeltaGraph'X' demande un forfait de 120F par commande. N'oublions pas que dans sa liste de produits, les prix s'échelonnent de 20F à 12000F et plus. Vous achetez une bricole à 20, 50 ou même 100F et vous payez plus cher de frais de port: je le dis tout net, c'est de l'arnaque. Le jour où vous recevez le colis, regardez le prix du transport. Votre revendeur, lui, aura payé 10, 20 ou 30F suivant la taille du colis. Alors, messieurs les revendeurs, soyez raisonnables, 30F de forfait est largement suffisant pour la majorité des colis !

Je viens d'essayer le logiciel PageStream3.1... Cela fait 3 ans que j'utilise intensivement PageStream2.2, version que je trouve formidable, trop peu connue et mise en valeur. C'est avec un grand intérêt que j'ai tout d'abord essayé la version 3.0i. La version 3.0 était très décevante, lente, en bref, très incomplète. Le patch de passage à la version 3.1 améliore beaucoup de choses mais elle reste lourde et lente malgré un°68030 à 28MHz, 8Mo de fast et 2Mo de chip. Là où cela devient vraiment délirant, c'est pour l'impression. Deux titres en gros et dégradé de couleur... Je lance l'impression 600 points par pouce (HP laserjet5L) et... j'attends. 10%, 20%, 30%, ras-le-bol ça fait 10 minutes que je patiente devant mon écran. Je fais un RESET et c'est terminé. Je continuerai avec mon ancienne version qui, elle, n'aurait mis que quelques secondes pour l'impression...

Bonne continuation...

Marc Jakubowicz (pulnoy)

AB: 1/ La qualité des pubs n'est pas uniquement due au support utilisé pour les transmettre : certains utilisent des PCs pour les créer et n'osent pas envoyer les fichiers, d'autres créent bien sur Amiga, mais ils essaient surtout d'en mettre le plus possible sur le moins de surface possible, d'où une lisibilité douteuse... On ne peut que leur conseiller d'investir dans plus de surface (nous sommes prêts à augmenter le nombre de pages pour y mettre des pubs...).

2/ Il est vrai que 120F peuvent paraître excessifs pour des frais de port lors d'un achat de 'petits produits', mais si les produits sont envoyés par transporteur (autre que la Poste), on a vite fait d'arriver à de tels tarifs. De plus, lorsque vous voyez 30F sur le timbre d'un colis, il faut penser à lui ajouter le coût du colis lui-même, le salaire de l'employé qui a mis dix minutes à le confectionner... Il n'en reste pas moins qu'une option devrait être proposée par les revendeurs pour un envoi 'économique'.

3/ Nous avons fait un test de PageStream3.1 dans le n°96, page 28. Il rejoint certaines de vos idées. De plus, dans le n°98 (page 34) et le n°99 (page 28) nous avons décrit PageStream3.2. N'hésitez pas à vous reporter aux articles et à contacter leurs auteurs.

Des informations utiles et nécessaires

Réponse pour Mr André Nicolas (86 Saint-Benoît)

Monsieur,

Je souhaite apporter mon aide à l'appel lancé par Mr Nicolas dans la revue du mois de Mai. Je possède la même configuration A500+ & GVP A530. Selon l'énoncé de ses problèmes et les réponses apportées par (AB) Mr Alain Bourgery, j'y apporte les compléments suivants:

● l'extension A530 de GVP est livrée avec 2 disquettes:

La disquette FAAASTPREP contient FastPrep v1.98m de Mike Thomas,

La diquette A530TURBO contient GVPFastPrep v2.0 de John J Karcher ainsi que GVPExpertPrep v2.0 de John J Karcher.

=> Si le disque dur est déjà formaté (c'est généralement le cas avec GVP), le réemploi du logiciel GVPFastPrep v2.0 peut laisser apparaître des erreurs dans le nombre des partitions qui ont été faites (je l'ai testé).

=> Aussi je recommande d'utiliser FastPrep v1.98m ou GVPExpertPrep.

La démarche à suivre pour Mr Nicolas (auquel je souhaite la bienvenue dans le monde Amiga) doit être:

1° Utiliser un logiciel de sauvegarde (par exemple HDBackUp du répertoire Tools du Workbench 2.0) avant toute manipulation sur son disque dur.

2° Si des programmes ou des données ont été perdus par la fausse manoeuvre de l'étudiant qui a essayé de formater le disque dur,

-> Utiliser DiskSalv v2.0 de Dave Haynie avec l'option "Validate" pour essayer de récupérer chacunes des partitions du disque dur qui n'est plus reconnu (si les dégats ne sont pas importants, cela marchera).

-> Utiliser l'option "Undelete" pour essayer de récupérer les programmes et données qui ont été perdus ou effacés par erreur.

-> Utiliser l'option "Repair" pour réparer chacune des partitions qui a été abimée.

3° Si DiskSalv v2.0 a réussi à vous restituer toutes les partitions et vos données perdues (les miracles existent!) vous ennuis s'arrêteront ici.

4° Si DiskSalv v2.0 a échoué, vous dégâts étaient trop importants, il vous faut dire adieu à tout ce qui a été perdu (monde cruel et sans pitié).

Un monde nouveau s'ouvre à vous, et votre disque dur va renaître.

1° Utiliser FastPrep v1.98m et formater votre disque dur en deux partitions (par exemple Dh0: => 20 mo et Dh1: => 100 mo)

2° Réinstaller le Workbench sur la partition Dh0:

3° Installer tous vos programmes sur la partition Dh1: (Ouf ! c'est fini).

=> Vous pouvez enfin utiliser votre Amiga avec tout le plaisir qu'il vous apportera.

"L"animal est parfois dur à dompter, mais son attachement est sans limite".

Merci Monsieur le Directeur de Publication de m'avoir lu jusqu'ici, je sais que sans votre revue le monde Amiga ne serait pas ce qu'il est, merci à toute l'équipe de passionnés qui vous entoure et longue vie à AmigaNews.

Mr Louis Grosso (06400 Cannes)

Emploi:

J'aurai probablement mon B.T.S. en Informatique industrielle à la fin du mois de juin, si quelqu'un connaît un travail dans la branche informatique et dans la région nord-est (Ardennes de préférence), merci de contacter la rédaction qui transmettra. ■

Vends:

Genlock Sirius II pour Amiga, mélangeur vidéo-audio, fondus vidéo et audio simultanés, mode bluebox, apha channel, compatibe au "timecode vitc" et compatible pc ms dos si pc doté d'une carte pégasus, documentation en français, état neuf, jamais servi: 5000F. Tel: 05 59 31 82 91 (dept:64). ■

Genlock gst gold sp y/c (avec filtre rvb): 2000FFf, coffret digiview (digitalisation, retouche, présentation): 1000F, genlock g-lock y/c: 1000F, vidéo director: 500F. Tel: 01 39 72 50 73 ou email: bigot@ipgp.jussieu.fr (dept:78) ■.

A4000/40, ram 1mo, dd 1go, cd rom 4x, lecteur hd: 5500F. Demandez Gérard aux heures de repas au tel: 02 7 53 72 42 (dept:37). ■

Amiga 3000 uc + clavier + souris dd 100mo, ram 8mo, carte amax installée avec système mac os 7.0, sortie scsi Amiga et Mac, flicker fixer: 4000F. Francis au 01 48 47 12 60, emaill: fdes-haye@pratique.fr (dept:93). ■

A1200 6mo + carte accélaratrice 28mhz + copro 33 + dd 540mo + lecteur 3 1/2 + logiciels + 300 disqs + boîte + 2 souris + 2 joysticks + revues + écran Microvitech multiscan mode productivité: 4500F à débattre ou séparément. Tel: 01 47 46 96 97 (dept:92). ■

Amiga 1200 + 1083s + dd 860mo + divers. Le tout: 2700F. Tel: 03 21 42 93 81 , laissez message sur répondeur (dept:62). ■

Amiga 2000B, dd 1.2go scsi, 8mo mémoire, carte graphique Picasso II, lecteur 3 1/2n Amiga os v3.1, écran 1084s, embalage d'origine, plus logicies Scala mm400, final copy, vidéodirector, digipaint, digiview, avec tous les livres et docs en français. Le tout, prix ferme: 4000F. Tel: 05 46 91 34 87 ou 05 46 91 31 34 (dept:17). ■

A1200, 1kf, blizzard 1240, scsi 8mo alim 200w: 2,2kf, montieur 1942: 1,2kf et A1084p: 350F, hd ide 40mo: 200F, scsi 210mo: 350F, boîtier scsi: 200F, câble scsi centr/subd25: 100F, cd rom scsi x2 ext: 350F, sampleur Ensoniq eps + 150 d7: 3500F, cherche A4000 nu + buster 11 + toccata. Contactez Fabien au 03 85 46 52 28 (dept:71). ■

Amiga 4000/40, 16mo ram, dd 1go, écran m1483s, modem

Anciens Numéros

France

31- Infoniix,
2 bis Rte d'Espagne
31100 Toulouse

75- Phenix,
93 av du Gal Leclerc
75014 Paris

Suisse

12- Edu Soft
14-16 r des Gares
12011 Genève 2

Les petites annonces sont payantes *(sauf abonnés)*

Les petites annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse suivante: **AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse** accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.

Tarif: 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire.

Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés (dans la limite de 50 mots par annonce et de deux annonces par an).

N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux). Dans votre commande, veuillez également inscrire vos coordonnées complètes (obligatoire).

14.4 bds + nbrx logiciels avec disquettes d'origine coomme Infonchanne, scala mm400, DOpus 5.2 etc... 8000F, Amiga 1200, dd 60mo, carte blizzard 1230/50 mhz + 4mo ram, llecteur externe, disquettes hd...: 2000F. Tel: 03 81 64 22 34 ou 03 81 64 21 27 (dept:25). ■

A1200 + blizzard 1230 IV 16mo + copro 50 mhz + disque dur 850mo ide + cd rom x4 epson ide + interface 4x ide + extras: 4800F, écran 1438 microvitec multisynchro: 1500F ou le tout: 5800F. Tel: 03 25 41 95 66 (dept:10). ■

A4040 16mo, m 1438s neuf, asim cdfs 3.7, lightwave 5, photogenic 2, scala ic500...: 6500F. Manu au 03 81 51 15 27 (dept:25). ■

Carte gvp 25mhz 1mo + hd 52mo + guru rom: 900F, 1 x 4mo ram gvp: 600F, carte picasso II: 1000F, carte flicker A2320: 600F. Contacter Chritophe au 03 20 13 95 62 après 20h (dept:59). ■

Magnetoscope ony sv-767b vhs pal/secam pip hifi montage contro s monitoring: 3100F, central téléphonique fax modem répondeur: 700F, fax sharp f0276 termique tel/fax/répondeur: 3200F, revues svm n°103 au n°149 pour 300F, terminal numérique absat sans abonnement, mutisatelite: 1700F. Tel: 03 81 95 37 63 après 20h (dept:25). ■

Amiga 1200: dd 850mo, cd rom 2x scsi, squirel, lecteur 5 1/4, glock svhs, moniteur 1084s, carte blizzard 1230 iV, cpn 50mhz (s.s. gar.), livres, programmes, jeux, cd's... + matériel vidéo. Faire offre au 00 32 56 34 84 32 (Belgique). ■

A500+, 1mo ram: 500F, A1200: 950F, moniteur couleur stéréo 1083s: 400F. Tel: 01 45 23 15 81 (75). ■

A1200 tower + blizzard 1230 (50mhz) + ram fast 16mo edo + copro 50mhz + clavier ext. cdtv + hd 540mo + lect. cd x4 + moniteur m1438s multiscan + imprimante bj10ex + nbrx softs, cd, jeux. Prix: 7000FF. Manuel, tel: 02 35 70 77 88 (dept:76). ■

A2000, 10mo + 1083s + carte 68030, + dd 120mo + genlock + modem 14400 + lightwave 3.5 + nbrx autres logiciels: 5000F. Tel: 01 69 44 32 38 le soir (dept:91). ■

Blizzard 1230 IV à 50mhz + copro à 50 + 4mo ns: 1150F, Blizzard 1240 à 40mhz + 8mo à 60 ns (pas besoin de tower!!!): 1990f. Stéphane au 03 87 62 43 33 après 20h (dept:57). ■

Carte picasso II 2mo, lecteur cd sony scsi 2 4x + cdrom. Faire offre au 02 97 42 64 46 après 19h (dept:56). ■

A2000B kick 3.1, rev 6.2, 1mo chip, blizzard 2060, 2mo simms 60 ns, divers logiciels, faire offre, digitaliseur de son Perfect sound: 120F avec cd aminet n°10, lectuer cd-rom 4x ide interne nec cdr-272 pour A4000 ou A1200(T): 380F avec cd Aminet n°7 et 8, tablette graphique format A3, faire offre, tvpaint 2.0 pour Picasso: 450F Amiga 600: 600F, lot de 250 disq. 3,5"dd: 250F port compris + 2 jeux. Tel: 03 88 60 37 98, émail: 100721.157@compuserve.com (dept:67). ■

A600 + moniteur couleur 1084s + souris, joysticks, nombreux jeux (mk I et II, dune I et II, colonization,...) + utilitaires (Kindword III, xcopy pro,...): 2000F. Tel: 01 64 52 89 08 (dept:77). ■

A vendre Citizen 120D - 150Fr; HP PaintJet jet d'encre avec cartouches neuves - 400Fr; Laser CompuPrint PageMaster411 (Compatible Laser Jet 2; 1,5 Mo cache) toner neuf + révisée OK etat impecc. 1800Fr TEL 01 3497 8402 - 78200 Mantes. ■

ANTINEA

3 Rue Galléan 06000 NICE
Tel/Fax : 04.93.80.71.55

PROMO DU MOIS :

Quaterback 5 vf	99f
* Les 5 CD-Rom	199f

FRAIS DE PORT :

CD/jeux/Logiciel :	35f
Carte/HD/Mem :	60f
Ecran : 14"	150f
17"	200f
Tour :	100f

AMIGA 1200

Carte Mémoire	0Mo	390f
Blizzard 1230 IV	0Mo	1100f
Blizzard 1240T	0Mo	2100f
Blizzard 1260	0Mo	3790f
Module SCSI-2		700f

AMIGA 4000

Cyberstorm 40/40	0Mo	2890f
Cyberstorm 60/50	0Mo	4690f
Module Fast SCSI-2		850f
Cybervision 64 / 3D 4Mo		1990f
Picasso IV 4Mo		2990f
DKB 3128		1690f

AMIGA 2000

Blizzard 2060	0Mo	4690f
Blizzard 2040 ERC	0Mo	2690f

ROM 3.1

Amiga 500/600/2000	499f
Amiga 1200/3000/4000	599f

MEMOIRE / COPROCESSEUR...

Coprocesseur PGA 50Mhz	450f
SIMM 32 bits 4Mo 60ns	160f
SIMM 32 bits 8Mo 60ns	330f
SIMM 32 bits 16Mo 60ns	650f
SIMM 32 bits 32Mo 60ns	1290f
Disque Dur 1.6 Go IDE	1490f
Disque Dur 2 Go IDE	1690f
Disque Dur 2 G0 SCSI	2490f
Disque Dur 3.2 Go SCSI	2990f
CD Rom 10x IDE Interne	750f
CD Rom 12x SCSI Interne	1390f

DIVERS

Lecteur HD 1.76Mo interne	585f
Souris Wizard	99f
Tour Micronik A1200	1290f
Alim Micronik Tour A1200	449f
Boitier Clavier A1200	390f
Carte Zorro II Micronik	1590f
Carte Zorro III Micronik	3190f
Tour Micronik A4000 PCI	2690f
Moniteur M1438 14"	2290f
Moniteur IDEK 15"	2790f
Moniteur IDEK 17"	4990f
Alimentation 20A A1200	449f
Tablette Wacom Artpad 2	1290f

LOGICIELS

Wordworth 6 (vf)		490f
Image FX v2.6 (va)		1190f
SCALA MM400 (vf)		1390f
Turbocalc 4 (vf)		490f
TVPaint v3.59 (vf)		1290f
Turboprint 5 (vf)		449f
I Browse (va)		249f
Aminet 13,14,15,16,17,18		79f
Aminet set 1, 2		150f
Aminet set 3, 4		199f
Geeks Gadgets ADE		110f
Amiga Developer CD		95f
Mods Anthology		219f
Colonisation (va)		199f
Sens. World Soccer 96/97		199f
Sens. World Soccer Upgrade		129f
Slamtilt AGA		149f
Pinball Fantasies AGA		149f
Jet Pilot		220f
Mega Typhoon		149f
Capital Punishment		149f
Chaos engine 2		249f
Burnout		249f
Tiny Troops		249f
Alien Breed 2		249f
Trapped		199f
Akira CD32		149f
Nemac IV CD-Rom		180f
Legends CD-Rom		180f
Pinball Illusions CD-Rom		149f
Animatic CD-Rom	*	49f
Demos are Forever CD-Rom	*	49f
Textures CD-Rom	*	49f
Super Autos CD-Rom	*	49f
Net News Offline 1 CD-Rom	*	49f

PRIX NETS TTC MODIFIABLES SANS PREAVIS - CHEQUE A L'ORDRE DE TRACO-ANTINEA

CLUBS - CLUBS - CLUBS - CLUBS

06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue ContantCanne la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88

08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42

10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34

13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10

13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07

17 Club Oleron Informati que, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron

17 le 4A - Mr Georget Stéphane La Rivière 17210 Chepniers

18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75

22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc

26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75 53 01 48

30 Association Micro Quest - Amiga de Nîmes, 20 Rue Anais, 30230 Rodilhan - Tel: 06 07 27 59 49 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 - Email: Club,amiga30@hol.fr

31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.

31 Aliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70

33 BUGSS user group Bordelais 25b rue du prof. Lande 33380 Biganos tél 56 82 70 01 fax 56 46 36 49, email: bugss@grolier.fr

33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.

35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78.
Email rac@cybera.anet.fr

35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81

37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours

38 Club Apogee BP 6 38620 Montferrat. Tél 76 32 38 41 S Parenton

38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97

38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC

40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24

45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr

54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54000 Nancy

57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87 71 08 03

57 Alpha Club Informatique Sarrguemines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03

59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49

59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)

60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.

62 Club Amiga à Calais (CAC) 81 rue Anatole France 62100 Calais

64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.

66 Club Informatique Stephanois, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68 92 48 18, 68 92 05 52

67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43

67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21

72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59

73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery

76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37

76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.

76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94

77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83

77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73

77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins

81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX

92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison

92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex

93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30

93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chaussée de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA

7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai

7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 63 18, section de Mons 065 34 89 27

Amiga Belgian Club (ABC) 067/33.11.1 (Soignies & sa région) 06/28.57.70 (Ath & sa région)

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8

Club Amiga du Quebec #15 , 2580 Robert-Giffard Beauport - QUÉBEC CANADA. Lignes de BBS : (514) 355-1280, (514) 421-0285, (514) 684-7500. http://pages.infinit.net/claq/. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.

CLAP - Club Amiga de Quebec 1 rue des Pres, Beauport, Quebec, Canada, GIE 5J8. Tél: (418) 666 5969 AMIX BBS: (418) 666 4146

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2

1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22

1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve

1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61

1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587

2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros.....360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro).....365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. **(Ajouter participation timbre: 15F pour la France et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés).**

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro.....**
(Délai d'enregistrement environ trois semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration | | | | |

Date..... **Signature.....**

Associations

Rubrique gratuite - Associations *(à but non lucratif)*, envoyez votre catalogue, votre texte (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts.

4A

L'Amiga bouge dans le 17! Pourquoi pas vous aussi? Venez rejoindre nos rangs! Que vous ailiez un 4000/60 ou un simple 500 de base, vous serez les bienvenus! Notre but est de faire connaître l'Amiga, par tous les moyens possibles: shows, radio, presses, TV... Une seule adresse: Stephane Georget, 4A, La Rivière 17210 Chepniers.

A.C.V. Art Com Vidée

La meilleure façon d'aborder le Domaine Public, c'est de composer vous même vos disquettes. Sur la collection CAM et Fish, sélectionnez les programmes qui vous intéressent, (X Fish 319 + Y Fish 1000 + Z CAM 877, etc...). Si vous recherchez une texture, une CGFont ou une Color font, etc... spéciale, contactez-nous. Plus économique et rapide. Comptez quatre programmes par disquette avec un ordre de préférence si dépassement des 880 K. 15F par disquette + 20F de port, par chèque à ART COM VIDEO, 107 rue princesse, 59800 Lille. Tél 20.13.80.41

AFIV

Pourquoi acheter des logiciels sans les voir? Vous pouvez venir nous voir pour être conseillé sur les logiciels. Catalogue papier (Domaine Public et tarif des formations) sur demande. Renseignement: Association Formation Informatique Vidéo, 2 passage du Petit parc, 06000 Nice. Tel 93.92.15.00 Fax 93.13.90.95

AFLE

Enfin les versions françaises que vous attendiez. Les auteurs des meilleurs freeware, shareware et shareware compensé du moment ont donné à l'Association Française du Libre Essai leur accord et leur soutien pour vous proposer une documentation en français complète et soignée, et même, une version entièrement francisée pour certains de leurs programmes préférés. Disquette catalogue contre 10F - AFLE, BP505, 13091 Aix en Provence cédex 02

AMIGAzette 83

Son activité principale est d'édité un fanzine axé sur l'Amiga. Son but est d'apporter des informations, des astuces, initiations et toute autre source d'intérêt envers l'Amiga. Son prix est de 15F et la disquette correspondante est de 8Frs. Les frais de port sont compris. Nous acceptons toute participation pour remplir nos pages. Pour toutes correspondance: E-mail: amigazette@toulon.pacwan.net http://www..netlinker.com/amigazette ou alors AMIGAzette 83, 9rue Ste Elisabeth 83200 Toulon.

ASOA

Association d'activités infographiques et de montage virtuelà partir de stations Amiga. Désir d'échange avec d'autres Amigaïstes. ASOA 5 rue Général Vandenberg 06600 Antibes.

ASLM

Amiga Support Le Mans propose à ses adhérents une multitude de services dont l'initiation aux logiciels, étude et réalisation de tout type d'appareillage électronique (digitaliseur, ATower, ect...), aide à la configuration matériel et logiciel de l'Amiga, ect... Président Lepoittevin Bertrand au Mans 43 28 87 83.

BUGSS

-Site français d'enregistrement des produits VaporWare et Miami.
-Réalisation du fanzine BGSS (abo. 10,50 F / numéro)
-Traduction de DP (membre ATO).
Contact : Jacques Foury (président du BUGSS) Appt21 38bis rue roger coné 33600Pessac Tel: 05 56 46 26 09 Fax: 05 56 36 55 42

CORVETTE PRODUCTION

L'association est composée de techniciens de l'audiovisuel et d'infographiste (Amiga/PC). Son but, la conception, la réalisation et la diffusion artistique à l'ide de moyen techniques audiovisuels. Elle vous propose des stages d'initiation ou de perfectionnement dans les domaines de l'infographie, la vidéo et de la photographie. Elle organise depuis deux ans en collaboration avec l'association TRAVELLING la manifestation "Les Nuits Insolites du Film". Elle vient de créer un département "KANSEL" dédié à la production de dessin animés et musique Techno sur Amiga. Contact: 56 Av J.B. Clement 34130 Mauguio Tél: 67 120 581. Traveling: spécialisé dans la création, la production et le formation en audiovisuel. Depuis 1985 réunit des professionnel de l'image et du son pour la réalisation de documentaires et films institutionnels. Contact: Emmanuel 67 923 324

COMMODEXPLORER/ CORSAIRE PRODUCTION

La plus ancienne association sur Amiga (08/1984), spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Filiale en Normandie. Activités: réalisatiuon de station multimédia - développement électronique et informatique - télévision locale CORSAIRE Télévision C.T.V. (CTV recherche des animations, film vidéo, musiques... envoyez-nous vos oeuvres avec libre diffusion). Contact (joindre 1 timbre SVP): siège social Corsaire Production, C 19 La Rocade, F-91160 Longjumeau. tél 01 69 09 55 04

CRAYON X

Crée et diffuse ses propres réalisations logiciels jeux et utilitaires, commerciaux ou D.P. Mise en place prochainement d'une antenne de développeurs pour la réalisation de produit de qualité sur Amiga (AGA). Avis aux jeunes talents. Ecrivez en envoyant vos réalisations à Crayon X, 46 rue d'Arsonval l'Esterel Bt B 69800 St Priest. Tél 72 28 01 86

DOM'PUBS DIFFUSION

Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux et Amiga Fish. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

EOLE FILMS

Réalise des documents vidéo de qualité professionnelle et assure le montage de vos propres images quel qu'en soit le format (SVHS, Hi8, UMatic, Beta). Eole films propose également tirages, effets, commentaires, etc... Une partie des travaux est effectuée sur banc informatisé Amiga Videopilot. Tarifs associatifs. Tél (1) 40.34.79.45

Exode

Exode création d'une banque de données pour réunir et informer les AmigaIstes. Répertoire de spécialistes Amiga revendeurs, associations (leurs produits, leurs préstations), qui fait du DOMPUB, qui à tel cable, etc... Bourse d'échange (Petites annonces), boîte à lettres, pour communiquer entre-vous. A consulter sur 3615 BABMICRO. Tel: 04 90 95 97 61

Frontières Informatiques

Propose les traditionnelles collections de DP (CAM, Fish, 17bits...) ainsi qu'une nouvelle collection DP intitulée "Vie et Loisir". Tarif unique 10F la disquette + frais de port. Nous faisons aussi: une initiation à l'informatique et des impressions sur Teeshirt. 52 rue d'Italie 13006 Marseille. tél 9142 83 07

I.D.V.O.

I.D.V.O. est une association de réalisateurs vidéo et d'infographistes. Les prestations proposées sont: réalisation de films, animation 2D et 3D, préao. Par ailleurs, I.D.V.O. édite une collection DP intitulée D.PIXELS, où chaque numéro aborde un thème différent. I.D.V.O. BP 574 21000 Dijon Cedex

IMPACT MULTIMEDIA

Activité suspendue cause service national

INFOVISION

L'association est spécialisée dans le traitement de l'image numérique grâce à la numérisation CD-photo. Celle-ci propose également un service de scanérisation 24 bits par sublimation thermique. Pour plus d'informations, envoyer une enveloppe timbrée à Infovision, 6 bd du 2e rgt de dragons, 67500 Haguenau

LITOTE - CRÉATION

La Vidéo des Arts et Sciences, 4 Mo,tée de la Tour F-30400 Villeneuve lez Avignon. tél 0490258184 fax 0490258361. E-mail : litote@wanadoo.fr

MEGA-DP DIFFUSION

L'association MegaDP Diffusion produit et diffuse les collections freewares suivantes: MegaDP, X-MegaSlide, MegaModules, GIFCollection et ClipArts. Catalogue complet sur disquette disponible contre 4 timbres à 2F80, ou une disquette et une enveloppe auto-adressée timbrée à 4F40 à l'adresse suivante: Stéphane CARRE, 29 rue Saint Georges, 62600 BERCK-SUR-MER

MICROLOGS

43 rue Carnot 69190 St-Fons tél 78 70 43 06, modem 78 67 80 29

Over AGA

Association Over AGA propose grand choix de module: 200 mega de musiques. demo AGA, digit, scanerisation, contacts. Pour tous renseignement: Over Aga Club informatique. 2 rue du Tram 54230 Chavigny. Tel 03 83 47 57 31 ou 03 83 47 63 19 demander Sebastien.

PIXEL ART

Pixel Art vous aide à résoudre vos problèmes techniques, mais aussi apporte sa collaboration à vos projets. Vous cherchez un fond d'écran original, un son très spécial, ou bien digitaliser une photo, quelque soit le format (PCX, GIF, JPEG, et le support: disquette DD, HD, syquest, vidéo Hi8, S-VHS, etc...). Nous sommes là pour vous aider! Ecrivez nous à: Pixel Art, 14 rue des guetteries 37000 Tours. WWW.creaweb.fr/pixel-art/pixel-art/pixel.htm

ProMEDIA

Elaboration de ProDIA, collectiçon HD (2.6Mo de DP/Disk). Support BBS au (+33) 21 57 14 70 et nouveau: élaboration de logiciels DP... Siège social: ProMEDIA, 7 rue Voltaire F-62950 Noyelle-Godault. Mail Ethernet: caullier@ens.Lifl.fr.

R.A.C Rennes Amiga

Club
Nous diffusons du DP (Collections Fish, CAM, 17 Bit Software, mais aussi Images, Modules, Demos...). L'adhésion au R.A.C est de 50F par mois et donne accés à tous les DP. Rennes et sa région uniquement (pour le moment). R.A.C 17 rue Emile Bernard 35700 Rennes 99.63.67.12

SIC association

Réalise toutes prestations et organise formation continue. Amiga: numérisation image et son, dessin 2d/3D, transfert fichier PC, Animation, incrustation, genlock, multimédia. Vidéo: prise de vue et son, montage, copie, transcodage, transfert de film 8/S8/16 mm en vidéo. Possibilité de location. Toulouse 61 99 66 27. Son Image Communication

Triple A

Association de défense maximum de l'Amiga. Aux adhérents sont proposés, entre autre choses, des avantages en ce qui concerne des ventes autours de l'Amiga (DP, T-Shirt Amiga...) et projet d'un fanzine associatif. Pour plus de renseignements: Lot les Aurores, 26800 Portes les Valence

Carnet d'adresses

Allemagne

Les numéros de téléphone et de fax sont, à partir de la France à précéder tels quels de 00 49.
Haage & Partner Computer GmbH, Mainzer Straße 10a, 61191 Rosbach v.d.H. Tél (60 07) 93 00 50 Fax (60 07) 75 43 E-mail : 100654.3133@compuserve.com
Micronik Computer Service. Brückenstr. 2, 51379 Leverkusen. Tél (2171) 72 450 Fax (2171) 72 45 90
New Line Computer KG, Alexanderstr. 272, 26127 Oldenburg. Tél (441) 68 36 17 Fax (441) 9 61 89 43
Phase 5 digital products. In der Au, 27. 61440 Oberursel. Tél (6171) 58 37 87/8 Fax (6171) 58 37 89 E-Mail : support@phase5.de / aproject@phase5.de Internet : http://www.phase5.de
POINT Computer GmbH, Pfälzer-Wald-Str. 70, 81539 München. Tél (89) 68 96 89 Fax (89) 50 72 71
proDAD, Feldestr. 24, 78194 Immendingen. Tél (7462) 9 11 34/35 Fax (7462) 74 35 WWW http://www.prodad.de
Titan Computer, Michael Garlich. Mahndorfer Heerstr. 80 A, 28307 Bremen. Tél et Fax (421) 48 16 20
TKR GmbH & Co KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel. Tél (431) 33 78 81 Fax (431) 3 59 84 WWW http://www.tkr.de
Vesalia, Industriestraße 25, 46499 Hamminkeln. Tél (2852) 9140 10/11/14 Fax (2852) 18 02
Village Tronic Marketting GmbH, Wellenweg 95, 31157 Sarstedt. Tél (5066) 70 13 0 Fax (5066) 70 13 49 Hotline (5066) 70 13 10 Mailbox (5066) 70 13 40
VOB Computersysteme GmbH. Postfach 100607, Haumannstr. 1a, 44379 Dortmund. Tél (231) 96 10 28 50 Fax (231) 96 10 28 88

Abonnement

Pour s'abonner à Amiga-Magazin : AMIGA AboService 74168 Neckarsulm. Tél (7132) 95 92 42 Fax (7132) 95 92 44.
Numéro seul : DM 7,80. Abonnement étranger (donc pour la France) : DM 109,20.
Nos amis suisses peuvent s'adresser directement à : Aboverwaltungs AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg. Tél : 0 64/51 91 31
Abonnement FS 83,40.
Pour s'abonner à Amiga-Plus : ICP Innovativ Computer Presse GmbH & Co.KG. Aboverwaltung Amiga Plus. Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg. Tél (Manuela Bauer) (911) 53 25 179 Fax (911) 53 25 197.
Numéro seul : DM 9,90 (une disquette incluse). Abonnement d'Allemagne DM 99, d'Europe DM 139, du reste du monde DM 159.
Pour commander Amiga-Special : DM 6,90 (+ port ?). Contacter I.A. media Verlagsgesellschaft bmH. Pour l'année DM 75,90.

Autriche

Solaris Computer, Insbruck, Mariahilfpark 1/010. Tél et Fax (512) 272 724

Belgique

AlfaData Benelux, KV Overmeirelaan 20, 2100 Antwerp, tél +32 3 326-0144, FAX 326-0194
Amiga Products 209 Route de Philippeville 6280 Gerpinnes Tel/Fax 071 21 79 32 dbossis@arcadis.be. http://195.7.0.249/amigaproduct/Default.nclk
Amiga City, Tel +32/2/736.61.11, Fax:+32/2/772.24.01, EMail: amiga.city@ping.be
AVM Technology, rue de Rotheux 279, B4100 Seraing. Tél 41/38 16.06 FAX 41/38.15.69.
Digital Précision, 330 Chaussée de Jette, 1081 Koekelberg, Bruxelles, Tél 02/426.0504, FAX 02/420.38.75
IMedia, 7 Carré Peeters, 1180 Bruxelles, Tél02/376.14.38
Audio-Visual MultiMedia Technology, rue de Rotheux, 279, B4100 Seraing Belgique. Tl (0)41 38 16 06, Fax (0) 41 38 15 69.
The BLack Tiger - Rue du Nord 93 6180 Courcelles - Tel 32-71-458244 Fax 32-71-461076

Canada

Amitrix Development, 5312 - 47 Street, Beaumont, Alberta, T4X 1H9. tél ou FAX:+1 403 929 8459, E-mail sales@amitrix.com WWW http://www.networx.com/amitrix

Grande Bretagne

ADRESSE ANGLAISE (Indicatif 00 - 44)
Almatera, Southerton house, Boundary Business Court, 92-94 Church Road, Mitcham, Surrey, CR4 3TD, England tel (0181) 687 0040 Fax (0181) 687 0490
Bookmark Publishing Ltd., The Old School, Greenfield, Bedford MK45 5DE. Tél 01525 713671, Fax 01525 713716.
Digita International, Black Horse House, Exmouth EX8 1JL England, Tél. 0395 270273, Fax. 0395 268893
Diskotech (Grande Bretagne), tél (1944) 1591-620242.
Duchet Computer 51 St Georges Road CHEPSTOW NP6 5LA England
Eyetech Group Ltd., tél 01642 713185.
RBF Software, 169 Dale Valley Road, Hollybrook, Southampton SO166QX, England. E-mail rbfsoft@ctx.compulink.co.uk WWW http://www.compulink.co.uk/~octamed
Fourth Level Developments, 31 Ashley Hill, Montpelier, Bristol BS6 5JA. http:/www.flevel.co.uk, email: sales@flevel.co.ukHi-Q, tél 01525 211327
Hagars Electronics. 127 High St. Sheerness, Kent ME12 1UD, tél/Fax 01795 663336.
HiQ, unit 1, Cabir End, 2 the Square, Hockliffe, Bedfordshire LU7 9NB tél 01525 211327 fax 01525 211328
HiSoft, The Old School Greenfield, MK45 5DE Bedford. Tel (1525) 71 81 81 Fax 71 37 16
Hitachi Europe Ltd, Whitebrook Park, Lower Cookham Road, Maidenhead, GB-Berkshire SL6 8YA
Hydra Systems, Red Lane, Kenilworth CV8 1PB, tél 1203-471111, Fax 1203 473333.
KRP 1944.141.762.2510
Blittersoft, Tél 1944 1908 261 466
Optonica, 1 The Terrace Hight Street Lutterworth Leics England LE17 4BA, tél +44 (0) 1455 558282, fax +44 (0) 1455 559386
Seasoft Computing, GBUnit3, Martello Enterprise Centre, Courtwick lane Littlehampton, West Sussex BN17 7PA. Tél (1944) 1903 850378.

Revues anglaises

Amiga Format, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe 16339.95 pour 12 numéros)
Amiga Shopper, Future Publishing, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe 16340 pour 14 numéros)
CU Amiga, Tower Publishing, Tower House, Sovereign Park, Lathkil St, Market Harborough, Leics LE16 9EF (abonnement Europe 12 numéros 16366)

Etats-Unis

Anti Gravity Products, 456 Lincoln Blvd, Santa Monica, CA 90402, tél 310-393-6650, fax 310-576-6383.
Consultron 8989 Ridge Rd Plymouth MI 48170 tél. (313) 459-7271
Elverson Puzzle Company, PO.BOX 258, Elverson, PA 19520, FAX : +610 277 9006 Email:equack@bix.com
19520, FAX : +610 277 9006 Email:equack@bix.com
Intelligent Designs Inc, 2925 East Colonial Drive, Orlando, Florida 32803 USA. Tél (407) 894-1031, (407) 894-2384, FAX (407) 894-2110 Tech Support. (nouvelle adresse) (TapeWorm)
MegaGem, 1903 Adria Santa Maria, CA 93454-1011 805349 1104 tel fax compuserve 70250,626
Newtech 1200 SW Executive Drive Topeka, KS 66615, tel 1 913 228 8000, fax 1 913 228 8099
Nova Design Inc, 1910 Byrd, Avenue Suite 214, Richmond, VA 23230 USA
Oregon Research, 16200 SW Pacific Hwy., Suite 162, Tigard, OR 97224
Quackenbush, 524 Crooked Lane, King of Prussia, PA 19406, Fax +610 277 9006
Silent Paw Productions PO Box 1825, Manassas, VA 22110. Tél 703-330-7290 (voice/FAX)
Software Hut, Folcroft East Business Park, 313 Henderson Dr Sharon Hill, PA 19079 USA, Tél: 19.1.610.586.5704, Fax: 19.1.610.586.5706
Soft-Logik, 315 Consort Drive, St.Louis, MO 63011 USA. Tél 314-256-9595, FAX 314-256-7773.
Tri State Computer, 650 6th Avenue, Corner 20 th St NY, NY 10011, USA

Hollande

Eureka, Adsteeg 10, 6191 PX Beek (L), Pays-Bas, tél (46) 37.08.00, fax (46) 36.01.88

France

ACM, 8 rue Des Vergers, 57890 Porcelette, Tél/Fax 87 93 53 61
ADFI, résidence Les Cottages, 83 rue André Theuriet 63000 Clermont Ferrand tél 04 73 34 34 34 fax 04 73 34 05 15 Usenet adfi@ramses.fdn.org
ADNET 3615 ADNET
AFLE, BP505, 13091, Aix en Provence tél 56 05 72 09, Fax 42 64 56 76
AGMO 114 rue Bis Michel-Ange 71016 Paris Tel: 01 45 27 04 53
AMIE, 11 Bd Voltaire 75011 Paris 16 1 43 57 48 20, Fax 16 1 43 57 10 01
Applimatic, CH-1618 Châtel-St-Denis, Rte de Montreux, Suisse, Tél (france 1941) 21 9314031, Fax 21 931 4035
Axiom Computer, 3 avenue Charles de Gaulle, 78800 Houilles. Tél 39-68-39-25, FAX 39-68-33-81
Atol SARL, 67 rue Nationnale 72000 Le Mans Tél 43 23 43 57, Fax 43 43 90 39
Atéo Concepts, Le plessis, 44220 Couëron. Tél/Fax 40 85 30 85.
Delta Graph'X, 4 rue des Iris 91180 St Germain les Arpajon, tél&fax (1) 60 84 16 14. email: dgx@deltagraphx.grolier.fr , Web: www.grolier.fr/deltagraphx
L'école Fr, BP274, 16007 Angouleme Cedex Tél 07 67 12 19
ECOUTE VOIR, Anne Rubie, tél 41 06 90 90 fax 47 39 26 95.
FDS, 82 rue Sailly, BP 134, 59543 Lys Les Lannoy Cedex, Tél 20 02 06 63, Fax 20 82 17 99, Minitel 3615 FDS
FFD, 3 rue A. France 13220 Chateauneuf-Lès Martigues, Tél 42 09 05 15, Fax 42 76 18 70
Futur I Média, rue de la Perruche, Quartier Sextant, Les Minimes, 17000, La Rochelle, Tél 46 45 16 16, Fax 46 45 14 00
FD-Micro 9 rue Parcheminerie 49000 Angers Tél 02.41.24.04.05.
Innelec, Centre d'Activités de l'Ourcq, 45 rue Delizy, 93692 Pantin Cedex. Tél (1) 48 10 55 55, FAX (1) 48 91 29 12.
Infologic - Seron Christian - Tel/Fax: 33 4 66 75 55 94 France - email : infologic@mns.fr Web: http://www.mns.fr/infologic
Infonix, 2 bis Rte d'Espagne, 31100 Toulouse, Tél 61 40 75 45, Fax 61 40 76 43
MIG Info, 20 rue Consolat, 13001 Marseille, Tél 04 91 50 55 22, Fax 04 91 50 24 23, Port 06 09 55 77 13 e-mail : anth.mig@aix.pacwan.net
MSD, 20 rue du 11 novembre, 42100 Saint Etienne, él 77-41-64-14, fax 77-41-61-29, email froggy@internaute.fr, web http://www.internaute.fr/users/msd/msdweb.html.
Orion Diffusion, BP299, 61008 Alencon Cedex, Tél 33 82 67 65, Fax 33 82 68 30
Phase Informatique, 93 av du Général Leclerc, 75014 Paris, tél 45 45 73 00 Fax 45 45 50 17
Phoenix DP, BP 801, 64008 PAU Cedex, Tél/Fax 59 82 95 00
Photon, 3 rue de la Tuilerie, Les Granges Galands BP129, 37550 St Avertin Tél 47 32 90 20 Fax 47 80 50 99
Quartz Informatique, 2bis avenue de Brogny, 74000 Annecy. Tél/FAX 50-52-83-31
RDM, 18 Av Shakespeare 06000 Nice, Tél: (04) 93 37 69 38, fax: (04) 93 37 69 39, Numeris (04) 93 37 69 37, portable (06) 07 55 13 88, Email SteRMD@Pratique.fr, Web www.pratique.fr/~stermd.
Serele, 22 rte Nationnale 190, 78440 ISSOU, Tél 30 42 77 77, Fax 30 42 77 33
Scheppers Entreprise, 55 rue Félix Faure (Bat C), 95880 Enghien Les Bains, Tél 16 1 39 64 30 61
S.L. Diffusion Informatique 6 rue d'Obernai - 67300 Schiltigheim
Synthé Diffusion, 9 rue Kennedy, 31100 Toulouse-France, 61 21 16 37.
Turtle Bay, Les Chennevieres 03320 Le Veurdre, Tél 16 70 66 44 25, Fax 16 70 66 42 20
VAV, Vidéo 165 rue Breteuil 13006 Marseille tel 91 53 10 10 fax 91 81 12 73

Italie

Db-Line srl, V.le Rimembranze, 26/C, 2102 Biandronno VA. Tél 39-332-768000, FAX 39-332-768066. BBS 39-332-767383.

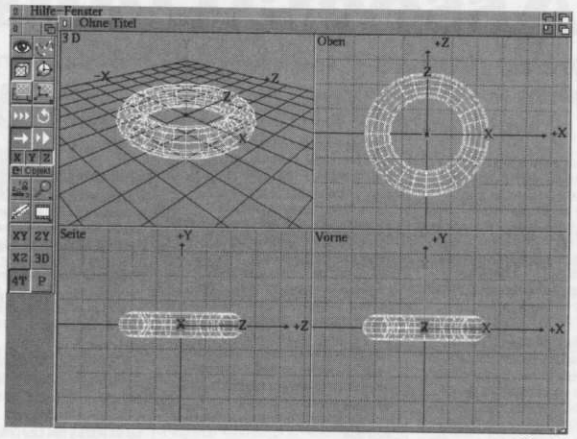
Suisse

Applimatic SA, Châtel St Denis, Route de Montreux, Tél 19 41 21 931 4031, fax 19 41 21 931 4035
Realtime Software, Rosenfeldweg 4, CH-6048 Horw
-1- Computer, PO BOX 2200, 1950 Sion 2, tél 19 41 27 222 000, FAX/Modem 19 41 27 22 1900
Quantum Peripheral Products (Europe) S.A., Champs Montants 16a, CH-2074 Marin. tél (38) 35.70.00
Relec Software & Hardware Amiga
Village du Levant 2B CH 1530 Payerne Suisse Tél +26 660 02 82 Fax +26 660 02 83 <Relec@com.mcnet.ch >

Cinéma 4D 4.0

Il était temps qu'on le teste...

Où je me fais du cinéma, en deux trois, quatre dimensions... Voilà longtemps que je vous avais promis ce test. Ce n'est pas évident quand on est satisfait d'un logiciel (en l'occurence Real 3D, vous vous en doutez), de se mettre à en apprendre un autre simplement pour écrire un article. Mais que ne ferais-je pour vous, chères lectrices et chers lecteurs, je fais le lèche-bottes blues. Et puis peut-être aussi, je m'en ferai une opinion moi-même. Le logiciel vient d'être traduit en anglais, c'est le moment ou jamais.



Quadri

La présentation

Cinéma vient dans sa version 4 sous forme de CD. Il n'existe plus qu'une seule variante, c'est la "Pro". Deux classeurs A5 sont fournis, le premier étant en fait celui de la version 2, le deuxième regroupe les mises à niveau de la version 3 et de la version 4. Maxon prétexte que c'est plus facile pour les anciens de ne pas relire le B-A-BA, c'est sûrement vrai, mais c'est délibérément compliquer la chose pour les débutants. Espérons que la nouvelle version anglaise a tout regroupé, puisqu'il ne devrait pas y avoir beaucoup d'anciens. C'est même plus compliqué, car le premier classeur est celui de l'ancienne version non-pro, et les pages concernant certains sujets comme l'animation manquent. Il faut aller les chercher dans l'autre classeur et les insérer soi-même.

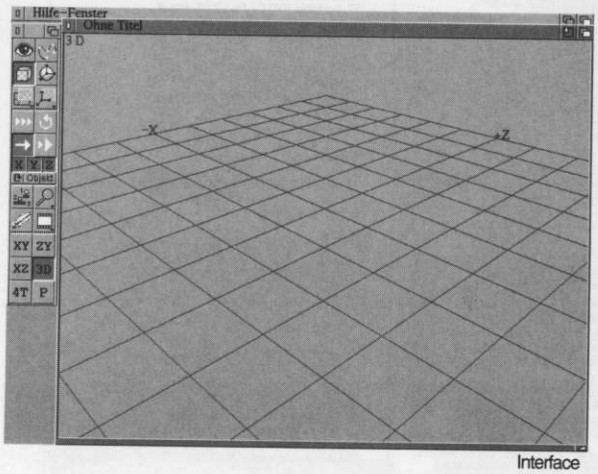
L'installation se passe sans histoires. Le programme est natif CybergraphX, ce qui lui permet d'ouvrir en n'importe quelle résolution, même en 16 ou en 24 bits, sans aucune librairie ou émulation supplémentaire. Il n'empêche qu'il fonctionne sans CybergraphX, par exemple en 256 couleurs sur un 1200 avec palette partagée. Non seulement le "rendereur" utilise tous les modes graphiques, mais le modeleur également. L'installation s'occupe déjà de ces réglages de façon que la première ouverture soit idéale. Signalons au passage que le programme est optimisé pour 68060.

Ouvrons donc l'interface et découvrons...

La navigation intuitive

Précisons avant tout que le logiciel permet la modélisation, le rendu en filaire, surfaces, scanline ou ray-tracing, en images fixes ou animées. Il se base sur des polygones qui peuvent être des triangles ou des rectangles. Tout se passe dans une interface unique et universelle. On peut même charger autant de projets que l'on veut (et que l'on peut), chacun dans sa fenêtre propre, ce qui est très pratique pour communiquer facilement entre plusieurs scènes.

Une interface à la DPaint, donc avec sa fenêtre d'outils. On peut se mettre en vue XY (face), XZ (dessus) ou YZ côté par des boutons, ou bien encore, en vue de perspective comme ci-dessus, ou bien en vue quadri comme ci-dessous.



Interface

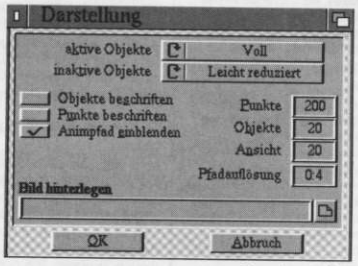
Une intelligente trouvaille est de différencier la vue "3D" dans laquelle on va travailler pour modeler de la vue "P" qui est la vue de la caméra. Elles sont pourtant toutes deux des vues semblables de perspective.

Ensuite, on remarque dans les outils supérieurs un oeil (pour la vue d'ensemble), des points (pour les sommets des polygones), un cube (pour l'objet entier), un axe orthonormé (pour l'axe des objets). Les deux suivants sont pour la texture et pour les axes de la texture. En combinant une sélection de ces gadgets avec la sélection des suivants, on peut très facilement opérer toutes les opérations élémentaires de déplacement, de rotation ou de redimensionnement.

Les gadgets suivants sont donc trois petites flèches pour la cinématique inverse, une flèche giratoire pour la rotation, une longue flèche pour la translation et une petite flèche accompagnée d'une grande pour le redimensionnement. Ainsi, en combinant l'oeil et la rotation, on se déplace dans l'espace autour de l'origine à l'aide de la souris. Pour redimensionner un axe, on doit sélectionner l'axe et les flèches de redimensionnement, pour éditer un objet la flèche de translation et les points. Très simple, et au cas où on aurait des doutes, l'action sélectionnée affiche un texte explicatif en haut dans une fenêtre-barre d'aide.

Puis trois gadgets marqués X, Y et Z permettent de limiter les mouvements aux axes x,y et z et ce, individuellement pour chaque configuration (objet, monde, points, etc...). Ensuite, un gadget cyclique nous offre trois options (monde, objet ou écran) pour choisir dans quel système de coordonnées nous voulons travailler.

Le gadget suivant (marqué 1,2,3) ouvre une fenêtre permettant de personnaliser la représentation des objets. De trop nombreux choix pour les évoquer tous, mais l'objet actif et les objets inactifs peuvent être visualisés complètement, réduits à certaines lignes, en box d'occupation, pas du tout, etc... très pratique dans les scènes chargées. Notons toutefois que la visualisation partielle d'un objet n'est pas très harmonieuse, vu que certains segments seulement (qui semblent pris au hasard) sont visibles. Cette option n'est utile que sur des machines lentes.



Représentation

Vient alors la loupe qui a plusieurs fonctions, soit de rapprocher ou d'éloigner, soit de sélectionner l'objet actif pour le montrer en plein espace ou bien la scène entière. On peut également retrouver la visualisation originelle.

La plume n'est pas faite pour écrire un roman à l'ancienne, mais pour redessiner la scène au cas où elle n'aurait pas été réactualisée d'elle-même, chose qui ne m'est personnellement pas encore arrivé.

Le petit bout de pelloche symbolise le rendu. 6 options dont les quatre premières ne sont possibles que sur un écran 8-bits. En filaire (j'ai appris le mot récemment, je vous en fais donc profiter, ce n'est pas le ver de la filariose, maladie tropicale peu enviable, mais la visualisation que j'appelais jusqu'alors "fil-de-fer"), donc en filaire noir-et-blanc ou couleurs, en surfaces noir-et-blanc ou couleurs, en scanline ou en ray-tracing. Cette visualisation s'opère sur un écran séparé.

Les derniers gadgets ont été évoqués précédemment. Précisons que pour sélectionner un objet, il suffit de cliquer sur l'origine de son axe représenté par un axe de coordonnées en couleurs (x

rouge, y vert et z bleu).

Pour moi, ce système est très intuitif, très simple et pratique, et je le préfèrerais à celui de Real 3D.

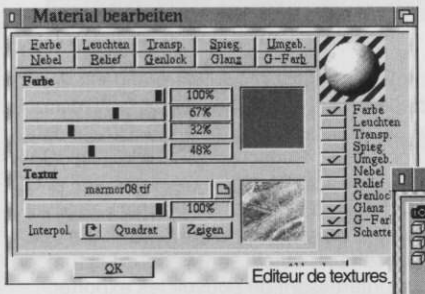
Les menus

Projets

Je laisse de côté le menu "Projets", très traditionnel sur Amiga, avec ses fonctions de chargement, sauvegarde, préférences, etc...

Actions

Le menu "Actions" offre une fonction "Undo", malheureusement à un seul pas. Viennent ensuite les options classiques de ClipBoard, couper, copier, coller, détruire. Puis "Choisir matériau", "Editer matériau", "Choisir objet", "Editer objet". L'éditeur de matériaux est très complet, très simple à utiliser. Il offre les options suivantes: Couleurs, Luminosité, Transparence, Réflection, Environnement, Brouillard, Relief, Genlock, Eclat, Couleur de l'Eclat, Ombre. Pour presque toutes ces options, Cinéma offre la possibilité de définir une couleur à l'aide de trois curseurs rouge-vert-bleu, d'un curseur d'intensité de l'effet, d'une texture bitmap à charger avec son curseur d'intensité et son interpolation (aucune, circulaire, rectangulaire, trois niveaux d'anti-crénelage [anti-aliasing]). De plus, une sphère de visualisation placée devant un fond strié montre en temps quasi-réel l'effet résultant de toutes ces options.



Editeur de textures

Deux options supplémentaires permettent de faciliter la sélection d'un ou plusieurs objets, même en les groupant, ou d'éditer la hiérarchie de ces objets dans la liste.

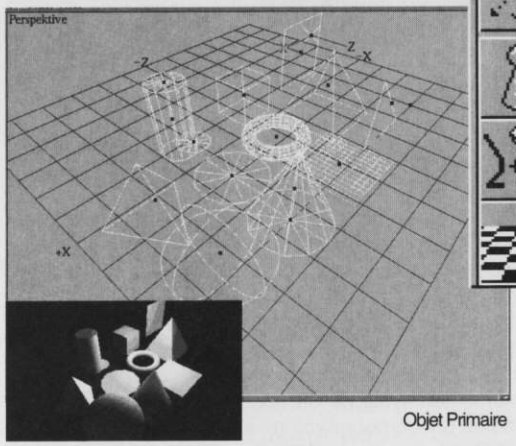
Selection objet

Objets

C'est là qu'on choisit les objets de départ pour la modélisation. Les objets traditionnels sont: l'axe de coordonnées, le triangle, le plan (rectangle multiple), le cône, la sphère, la source lumineuse, la pyramide, le tore, le disque, le carré, le tétraèdre, le parallélépipède et le cylindre.

Viennent alors les contours : l'axe, la fleur, le cercle, la ligne, le polygone et l'étoile.

Puis, les objets polygones s'obtiennent à l'aide des contours en choisissant une option

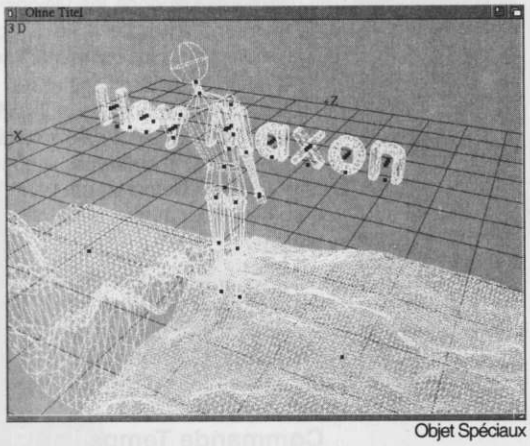


Objet

Objet Primaire

entre objet morphé (entre deux ou plusieurs contours, par exemple un polygone et une étoile, ou bien deux fleurs), ou extrudés, ou hélicoïdés, ou surfacé ou encore composité.

Les objets spéciaux sont au nombre de cinq: la silhouette (corps anthropoïde simplifié), le relief fractal, le relief mappé (conversion d'une image bitmap en relief maillé), le soleil et le texte (système compliqué et pas standard).



Objet Spéciaux

On peut encore choisir un sol et un ciel standard, et enfin définir les paramètres d'environnement. Le soleil est intelligemment incorporé : la requête donne le choix de la lattitude, du portage des ombres, de l'heure et du jour de l'année. On peut définir la couleur ambiante, le brouillard avec sa couleur et sa concentration (formulée par une distance), une image de fond d'écran et une image de premier plan (la transparence s'obtenant avec la couleur 0 jusqu'à 8 bits, avec la couleur 0,0,0 au-delà).

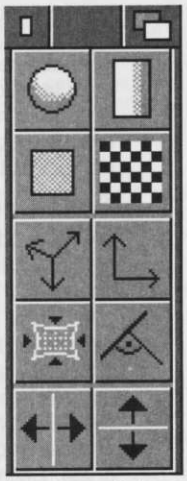
Outils

"Ordonner" regroupe par leurs axes sur un seul et même axe (celui du groupe) tous les objets d'un groupe. "Boole" offre les options A+B, A-B, A*B, A-(B). "Dupliquer" duplique, eh oui, mais autant de fois que l'on veut et tous les clones sont légérement décalés pour pouvoir les différencier. "Froisser" irrégularise un objet, c'est-à-dire que tous ses sommets sont légèrement déplacés aléatoirement. Toutes ces fonctions ont leurs réglages bien entendu. "Miroir" inverse l'objet ou ses axes sur le plan de son choix. "Conformer" permet de similariser un objet à un autre dans ses dimensions, positions, direction, matériau, animation, etc... "Diviser" divise le maillage. "Déformer" permet d'appliquer des ondes de formes diverses sur certaines parties des objets (option très riche en diverses formules trigonométriques). "Envelopper" permet de déformer un objet en l'appliquant sur un autre. "Centrer" centre ou décentre un objet ou un groupe.

"Hasard" est une fonction aléatoire pour déplacer, disséminer les objets.

Extra

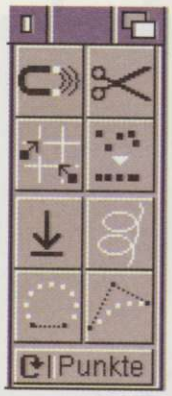
"Textures" permet de choisir le mode d'application des textures entre "parallèle", "sphérique", "cylindrique" ou bien active l'option "damier" d'un objet, ou fait bénéficier les sous-objets de la texture ou encore aligne la texture sur un des axes de l'objet ou du monde. Ce n'est pas tout, on peut couvrir complètement ou partiellement un objet avec une texture, on peut l'orienter orthogonalement à l'axe de la caméra ou l'inverser horizontalement comme verticalement.


Textures

"Points" gère les sommets de polygone : "Quadriller" déplace les points sur les sommets les plus proches d'une grille de quadrillage. "Planifier" les projette tous dans un même plan. "Disjoindre" permet de séparer des points et les polygones s'y rattachant en un deuxième objet. "Aimanter" est une fonction très complète de déplacement "magnétique" des points. Un item (trop complexe pour l'évoquer ici) permet de sélectionner des points, les segments ou les surfaces par leur numéro d'ordre, leurs coordonnées ou leurs composantes (en ASCII) avec sauvegarde et chargement .

"Polygones" permet de belles opérations comme "arrondir", créer un arc de cercle, insérer un chemin hélicoïdal, insérer un polygone, inverser l'ordre des points d'un polygone, incrémenter ou décrémenter l'ordre des points.

"Structures" autorise l'élimination de déchets dans la construction de surface grâce à une optimisation, et d'autres opérations comme "joindre", "trianguler", "réparer", "tourbillonner", "orienter". Tout ceci s'applique aux points, aux côtés et aux surfaces.



Points

"Caméra" influence les visions "3D" et"P" avec le point de position, la focale et la direction de visée. Diverses opérations de zoom complètent cet item.

"Lumière/Polygone" agit sur la source lumineuse ou le polygone sélectionné (ce qui peut paraître un amalgame étrange). Pour les sources lumineuses, on peut influencer le parallélisme, l'ombrage, l'adoucissement des bords de faisceaux de la source qui peut être un spot, un faisceau parallèle, doux ou dur, etc...

Images clef

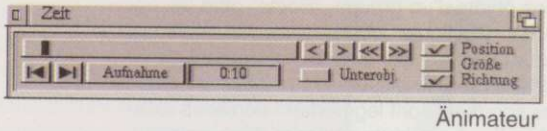
"Enregistrer" permet de mémoriser la position d'un objet à un temps donné et donc de créer une position-clé. "Temps actuel" est pour lire ou modifier le temps actuel. Les items "Détruire clé", "Détruire séquence", "Détruire séquences", "Modifier clé", "Modifier séquence", "Linéariser" parlent d'eux-mêmes.

Commande Temps

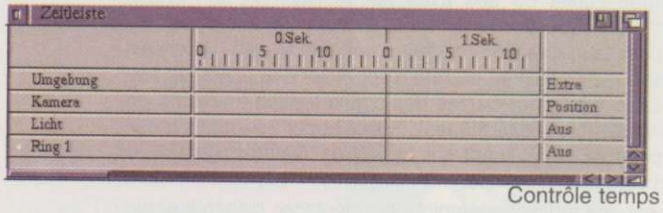
"Choisir un intervalle", Retravailler un élément", "Déplacer un élément", "Redimensionner un élément", "Joindre des éléments", "Séparer des éléments", "Charger un élément", "Sauvegarder un élément", "Linéariser un élément" sont des options qui parlent d'elles-mêmes.

Contrôle-temps

"Chemin-temps" scelle le chemin en fonction du temps. "Vitesse-temps" scelle la vitesse en fonction du temps. "Position" localise les keyframes sur la ligne-temps. "Dimension" contrôle le redimensionnement sur la ligne-temps. Ainsi fonctionne "Direction". "Intervalle" permet de choisir la grandeur de la portion visible dans la fenêtre de contrôle, tandis que "Vue d'ensemble" fait le contraire. Enfin, les deux dernières options sont antinomiques, "Accélération" et "Linéarisation".



Änimateur



Contrôle temps

Fenêtres

"Ce dernier menu permet d'ouvrir ou de fermer les fenêtres qu'on a vues au cours de cette énumération. Notons que dans ces fenêtres, si on clique un symbole avec la touche droite de la souris, on obtient généralement une seconde fenêtre de paramétrage. Si on clique avec la touche gauche (sauf la première fois lors d'une session qui revient au même que la touche droite), l'action qu'on a paramétrée avec la touche droite (ou la première fois avec la touche gauche) se déroule toute seule. Très pratique.

Autre particularités

On peut définir des lens-flares qui sont post-rendus. On peut choisir HSV à la place DE RGB dans toutes les fenêtres de choix de couleurs.

Pour tout ce qui est chemin, on a le choix entre plusieurs modes de calcul. "Linéaire" joint les points avec des segments rectilignes. "Cubique" arrondit le chemin à travers les sommets. "Akima" fait la même chose mais plus directement, sans grandes courbes régulières. "B-Spline" calcule des enveloppes tangentes aux segments et ne passe donc pratiquement jamais par les points (sauf s'ils sont alignés). Enfin, "Sauts" ne trace pas de courbe, puisqu'on saute d'un point à un autre.

Les formats d'images reconnus par Cinéma sont: IFF, TIF (sans compression LZW), BMP, JPEG (attention, seulement trois qualités de compression en sauvegarde, minimale, moyenne, maximale) et TGA.

J'ai cherché vainement une compatibilité avec d'autres programmes au niveau des formats d'objets. Dans le manuel de la version 2.0, on voit que le logiciel était livré avec "Castillian" qui s'occupait de la conversion de nombreux formats (Cinéma 4D, DXF, Fastray, Imagine, Lightwave, Pagerender, Reflections, Sculpt, TurboSilver et Videoscape). Malheureusement, Castillian n'est pas sur le CD-ROM de la version 4.0. On doit pouvoir encore trouver Castillian (il me semble qu'il avait changé de nom) ou d'autres utilitaires dans le DP. C'est dommage car certains objets sont très faciles à modéliser sur Cinéma et il serait intéressant de pouvoir les exporter.

Catalogue matériaux

Sur le CD-ROM, on trouve des animations de démonstration, des images, des textures et des matériaux classés, les démos de tous les produits de la gamme Maxon, et quelques utilitaires comme CyberAnim, CyberView, Viewtek, MainActor, MainView et CycleToMenu.

Notons un autre CD consacré à Cinéma 4D, "Cinéma Studio" de chez Gabriele Lechner (Nov 1995) (en allemand) avec des objets, des scènes, des textures, des images, des animations et surtout une workshop complète.

Conclusion

Ce logiciel est un des plus intuitifs au niveau de la modélisation parmi ceux que je connais sur Amiga (Imagine, Real 3D, Lightwave, Reflections). Ses possibilités sont énormes et très faciles à apprendre. L'interface est unique pour toutes les fonctions. Beaucoup de trouvailles disséminées partout rendent la vie plus facile. Le manuel est très complet et bien indexé. Le rendu est relativement rapide. Hélas, les choses commencent à se compliquer lorsqu'on aborde l'animation. Bien des possibilités quant au contrôle du temps et des images-clés. Mais par rapport à Real 3D par exemple, l'animation reste très rudimentaire. Ça ne veut pas dire que c'est un mauvais logiciel, on peut faire beaucoup de choses. Mais il manque des champs de force, des squelettes, des interactions entre les objets.

Le sentiment résultant est sûrement subjectivement réducteur. Malgré toutes ses qualités, l'impression qui me reste est que c'est un jouet perfectionné plus qu'un programme professionnel, malgré je le répète toutes ses options qui le placent au niveau d'un Imagine 2.0. Un très bon choix pour les débutants en 3D, cependant relativement onéreux quand on voit le prix de la version 5 d'Imagine...En tous cas un très bon modeleur et un très intéressant système de textures. Il faudrait passer beaucoup plus de temps pour avoir un avis réellement objectif, sans doute quelques semaines. Je n'y ai consacré que quelques jours (ce qui fait déjà pas mal, je vous assure).

Silberdino

Kugelfrac

Clock

Construction

Exemples d'images réalisées avec Cinéma 4D

A.D.F.I. Application

La Force Créatrice en Action : Conseils, Qualité et Services

Port 36 h sans matériel = 40 F
Port 36 h avec matériel = 70 F
Assurance 0 à 6000 F= +30 F
Virement postal = +20 F
Étranger (En Europe) = +15 F
Eurochèque = +15 F
Chèque étranger = +60 F

ÉDITIONS A.D.F.I., 47 avenue de la libération, F-63000 Clermont Ferrand.

Téléphone 04 73 34 34 34

Traitement prioritaire +20F :
1- Téléphonez à nos opérateurs.
2- Utilisez votre carte bancaire.
3- Attendez notre rappel.
4- C'est fait.
Votre commande est validée.

PageStream 3.2.a VF ..... ~~2490 F~~ **1690 F**
Gabarits A.D.F.I. VF ..... 240 F
Scripts A.D.F.I. VF ..... 240 F
Effets de Gary VF ..... 290 F
Textures A.D.F.I. ..... 240 F
Drapeaux du monde 3 D ..... 340 F
Filtre WordWorth VF ..... 230 F
Extension Border (en 2 volumes) VF ..... 600 F
Extension TextFX 2 VF ..... 490 F
Moteur TrueType VF ..... 290 F
Festivités A.D.F.I. VF ..... 240 F
Filtre JPEG VF ..... 230 F
Fontes Studio (48 fontes) VF ..... 340 F

TypeSmith VF ..... ~~990 F~~ 590 F
WordWorth VF ..... ~~540 F~~ 530 F

COFFRETS PAO
Coffret PAO ..... ~~5760 F~~ **5190 F**
Tout PageStream
Coffret Initié PAO ..... ~~6350 F~~ **5690 F**
Tout PageStream + TypeSmith
Coffret Professionnel PAO ..... ~~6880 F~~ **6190 F**
Tout PageStream + TypeSmith + WordWorth

***NOUVEAU : BORDER** POUR PAGESTREAM*
5 nouveaux outils pour créer de magnifiques "bordures". 600 F seulement les 2 volumes.

DRAWSTUDIO
Version disquette 790 F — Version CD-ROM 980 F

DrawStudio travaille les images, textes et vecteurs comme s'il s'agissait de simples objets : **Tout** devient possible! Modélisation, Signature, Illustration, Plan technique, Tableur, etc.

Bien Débuter A.D.F.I. VF A600 ..... **190 F**
Bien Débuter A.D.F.I. VF A1200/A4000 ..... **190 F**
Cours Jennifer Amos A.D.F.I. VF ..... 190 F
Cours Annabella GFA A.D.F.I. VF ..... 320 F
Cours Ophelie de HiSoft Devpac 3.50 ..... 390 F
Aide Hypertexte de HiSoft Devpac 3.50 ..... 390 F
Macros spécialisées de HiSoft Devpac 3.50 ..... 490 F
HiSoft Devpac 3.50 VF avec cours+aide+macros 795 F
StormC ANSI/C++ version 1 VF ..... 1490 F
StormC ANSI/C++ version 2 VF ..... **2490 F**
Storm Wizard ..... 490 F
Encyclopédie A.D.F.I. Tome 1 : Exec ..... **320 F**
Encyclopédie A.D.F.I. Tome 2 : Matériel .. **320 F**

Décollages A.D.F.I. VF l'éducatif de référence . **290 F**
Thème L'espace A.D.F.I. pour Décollages ..... 125 F
Thème La mer A.D.F.I. pour Décollages ..... 140 F
Thème L'alphabet A.D.F.I. pour Décollages .... 120 F
Thème Coloreliage A.D.F.I. pour Décollages .. 120 F
Décollages et les 4 thèmes ..... ~~815 F~~ 695 F
Pilotes A.D.F.I. Stylus et Canon (LQ ou ESC/P2) .... 190 F
Spouleur A.D.F.I. ..... ~~240 F~~ **190 F**
Émulateur TurboPrint nécessite une ROM 2.04+.. 450 F

***TOPOLINO** : ADAPTATEUR POUR SOURIS PC*
Topolino adaptateur souris PC tout Amiga sauf A2000 .. 245 F
Topolino adaptateur souris PC pour A2000 ..... 290 F

ArtEffect 1.5 VF ..... ~~990 F~~ **790 F**
ArtEffect 2.0 VF ..... 1290 F
ImageFX en VO ..... 1190 F
Cybervision 64 3D ..... 1970 F
Picasso IV 4 MO ..... 2940 F
Scanner Epson GT 5000 SCSI ..... 2490 F
Scanner Epson GT 8500 SCSI ..... 3190 F
Scanquix (Epson, HP, Mustek-Paragon, ou Artec) ..... **690 F**
A.B.E. (Le réparateur de référence des disques durs) ..... **570 F**
ZIP IOMEGA 100 MO SCSI ..... 1220 F
Disquette ZIP 100 MO x 6 (93,33 F/U) ..... 560 F
JAZ IOMEGA 1 GO Externe SCSI ..... 3850 F
Disquette JAZ 1 GO x 3 (663,33 F/U) ..... 1990 F

ORDINATEURS AMIGA

A1200 coffret pack Magic® ..... 3090 F
A1200 H.D. 260 MO coffret pack Magic® ..... 3640 F
A4040 H.D. 1 GO SCSI coffret pack Magic® ... 16890 F
OS 3.1 ROM+disquettes+manuels à partir de ..... 490 F
Émulateur Emplant Mac-PC de luxe et SCSI ..... 3490 F
Moniteur multiscan Amiga 14 pouces ... 2190 F
Moniteur multiscan Amiga 15 pouces ... 2890 F
Moniteur multiscan Amiga 17 pouces ... 7190 F
Moniteur Goldstar 14 pouces ..... 1690 F
Moniteur Goldstar 15 pouces ..... 2290 F

LECTEUR AMTRADE
Le lecteur disquettes Haute Densité de qualité.

Interne pour A500 ..... 450 F
Interne pour A1200 Commodore ..... 450 F
Interne pour A1200 Commodore en tour . 450 F
Interne pour A1200 Escom ..... 500 F
Interne pour A1200 Escom en tour ..... 500 F
Interne pour A2000 ..... 550 F
Interne pour A4000 ..... 450 F

Lecteur H.D. externe ... 600 F

IMPRIMANTE & GRAVEUR

Stylus color 400 ..... 1690 F
Stylus color 600 ..... 2190 F
Stylus color 800 ..... 3190 F
Canon BJC 4200 ..... 1690 F
Hewlett Packard 1940
Cable d'imprimante ..... 45 F
Graveur JVC 2x6X SCSI ..... 3420 F
CDROM vierge ..... 60 F
Disquettes SONY DD x 10 ..... 45 F
Disquettes SONY DD x 50 ..... 190 F
Carte réseau Ariadne ..... ~~1690 F~~ **1590 F**

Disque dur I.B.M. 2½ IDE 1 GO ..... 1990 F
Disque dur I.B.M. 2½ IDE 1,4 GO ..... 2190 F
Disque dur I.B.M. 2½ IDE 2 GO ..... 3690 F
Disque dur I.B.M. 3½ IDE 2,1 GO ..... 1790 F
Disque dur I.B.M. 3½ IDE 3,2 GO ..... 1990 F
Disque dur Seagate 3½ SCSI 540 MO ... 1190 F
Disque dur Quantum 3½ SCSI 1 GO ..... 1790 F
Disque dur I.B.M. 3½ SCSI 1 GO ..... 1790 F
Disque dur I.B.M. 3½ SCSI 2 GO ..... 4390 F
Disque dur I.B.M. 3½ SCSI 4 GO ..... 4490 F
Disque dur I.B.M. 3½ SCSI 4,5 GO ..... 5990 F
Disque dur I.B.M. 3½ SCSI 9 GO ..... 12290 F

Modem USRobotics Sportster voice 56000 . 1170 F
Modem USRobotics Sportster Flash 33600 . 1440 F
Modem USRobotics Courier voice 56000 .... 1890 F
Modem USRobotics Courier I numéris ..... 3590 F
Blizzard 1230 68030 50 Mhz ..... **1050 F**
Blizzard 1240 68040 40 Mhz pour 1200 Tower ..... 1950 F
Blizzard 1260 68060 ..... 3870 F
Cyberstorm 68060 ..... 4670 F
Contrôleur SCSI pour Blizzard ..... 690 F
Coprocesseur 50 Mhz pour Blizzard 1230 ..... 485 F
Contrôleur SCSI RapidFire pour carte Zorro 2 . 990 F
Organiser VF ..... ~~349 F~~ **340 F**
Jeux de 5 ans à 175 ans ..... 99 F

MISE À JOUR
Téléphonez-nous pour les modalités.
Pagestream 3.0 en 3.1 .. 190
Pagestream 3.0 en 3.2 .. 350
TypeSmith 90
Devpac 3.50 en 3.50i ... 290
Devpac 3.14 en 3.50.i .. 490
Devpac 2.0 en 3.50.i 590
StormC 1.1 en 1.5 90
StormC 1.x en 2.0 690
ArtEffect 1.0 en 1.5 90
ArtEffect 1.x en 2.0 690
Pilotes A.D.F.I. 120
Spouleur A.D.F.I. 60

AVERTISSEMENT : la nouvelle version officielle de HiSoft Devpac est actuellement la 3.50.i (visible dans le menu information). Nous attirons votre attention sur le fait que certains logiciels HiSoft Devpac mis sur le marché ne sont que d'anciennes versions 3.14 en anglais. La version 3.14 ne fonctionne pas correctement (liste des bogues sur demande) sur Amiga A1200 et suivants. Elle vaut environ 26 livres (soit environ 200 francs) en Grande Bretagne. Elle est fournies sans les nombreuses fonctions nouvelles, ni les 20 chapitres du cours, ni les 30 chapitres d'aide hypertexte Amigaguide (accessible par la touche Help), ni les macro-commandes très spécialisées, ni les nouveaux fichiers d'inclusions adaptés, ni de nombreux autres ajouts... Les Éditions A.D.F.I. sont co-créateur et distributeur exclusif de ce logiciel en version 3 et suivantes dans les pays francophones.

A.D.F.I. en Suisse : Relec 26 660 02 82.

A.D.F.I. en Belgique : Génération Amiga 02 538 91 35.

Sympa le nouveau numéro : 04 73 34 34 34.

ZÉRO DÉFAUT : c'est une obligation légale et gratuite. Nos colis sont systématiquement vérifiés avant envoi.
SUPPORT TECHNIQUE : vous bénéficiez d'un support technique gratuit d'un mois à dater de votre commande.
DEVIS SPÉCIFIQUE : 150 F remboursé en cas de commande.